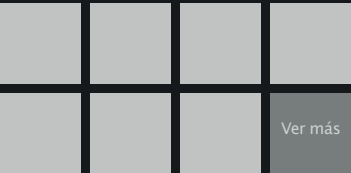


# “Buscar por imagen” La imagen analógica en la era de la reproducción digital

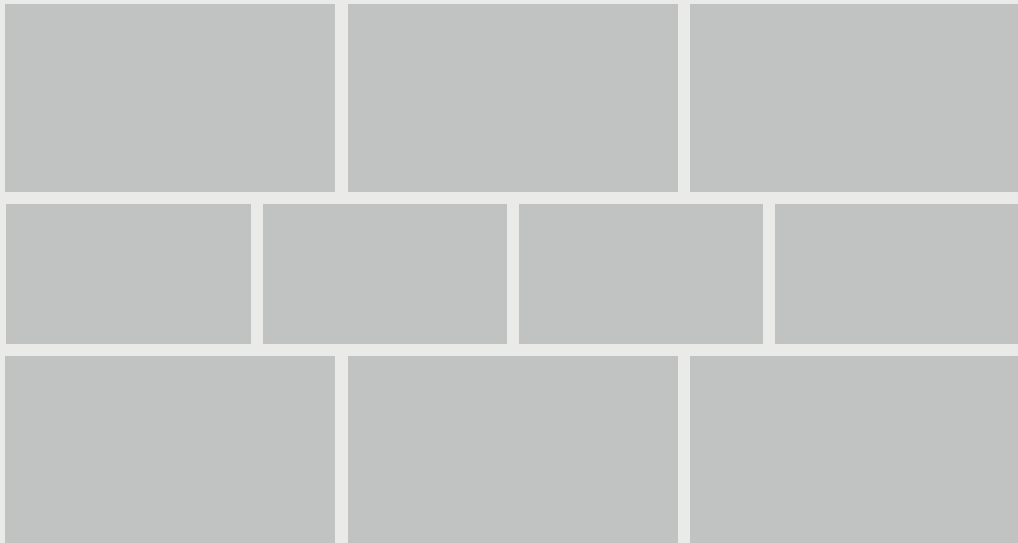
www.luciarisueño.es – 1200 x 800 – Buscar por imagen  
Lucía Risueño – Universidad Complutense de Madrid

[Visitar página](#)
[Ver imagen](#)

## Imágenes relacionadas:



Las imágenes pueden estar protegidas – Danos tu opinión





**“Buscar por imagen”**  
**La imagen analógica en la era**  
**de la reproducción digital**

**Lucía Risueño**

Agradecimientos:

Sección Departamental de Historia del Arte III (Contemporánea)  
de la Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid

*"Buscar por Imagen"*

*La imagen analógica en la era de la reproducción digital*

Lucía Risueño

Copyright de los textos: Lucía Risueño

Copyright de las imágenes: los autores

Las imágenes y los textos no pertenecientes al autor se acogen al amparo del  
artículo 32 de la Ley de Propiedad Intelectual, relativo al derecho a cita

Colección *Palabras de Imágenes*

Sección Departamental Historia del Arte III (Contemporánea)

Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid

Director de la Colección: José María Parreño

Editora: Beatriz Fernández Ruiz

Diseño de cubierta y maquetación: Miguel Núñez

ISBN: 978-84-697-0872-9

Depósito Legal:

Madrid, 2016





# Índice

<b>Las nuevas categorías de la imagen y la vigencia de la tradición</b>	<b>9</b>
<b>1. Contextualización</b>	<b>11</b>
1.1. La reproducción de la obra de arte	13
1.2. La reproducción digital	14
1.3. ¿Por qué hablar desde y a través de las técnicas tradicionales?	20
1.4. El trabajo manual como forma de pensamiento	21
<b>2. Google como dispositivo metavisual</b>	<b>25</b>
<b>3. El archivo digital como fuente de material</b>	<b>47</b>
3.1. Las prácticas apropiacionistas y el artista como postproductor	49
3.2. Cuando la imitación se vuelve original	54
3.3. La nueva objetualidad del archivo digital. El retorno a lo analógico.	57
<b>4. Conclusiones</b>	<b>63</b>
<b>Referencias documentales</b>	<b>67</b>
Bibliografía	69
Artículos	71
Webs	73





## Las nuevas categorías de la imagen y la vigencia de la tradición

Este escrito nace desde mi posición actual como estudiante de arte. Es desde aquí que me planteo ciertas problemáticas relacionadas con los cambios que las nuevas tecnologías han provocado en las condiciones de producción y recepción de la imagen para analizar cuestiones como la autoría, la elaboración manual, la unicidad, la multiplicidad o la copia, y la vigencia de estos conceptos hoy en día.

9

Es en mi búsqueda de obras de arte que realizo en el día a día utilizando Internet como herramienta, cuando reparo en la presencia que ejerce el medio por el que accedo a ellas, la influencia de la interfaz y del buscador de Google sobre mi propia práctica artística, sobre mi forma de mirar y de acercarme al arte.

Desde una perspectiva ya menos personal, estas cuestiones están siendo tratadas por un gran número de pensadores y artistas en el panorama actual. Desde la aparición de las reproducciones fotográficas de las obras, la disciplina encargada de su estudio, la Historia del Arte, se ha dedicado más al análisis visual de imágenes que al estudio de objetos presentes, determinando en gran medida nuestra relación con el arte. Es por eso que en los últimos años ha surgido una nueva disciplina, la de los estudios visuales, encabezada por autores como Susan Buck-Morss. Desde aquí se trata a las imágenes ya no como representaciones o reproducciones de objetos, sino como entidades que generan pensamiento por sí mismas.

Las imágenes son utilizadas para pensar, por lo que su atribución a alguien o algo se torna irrelevante. Su creación es desde el inicio la promesa de un acceso infinito a ellas. Ellas no son un pedazo de tierra. Son un término que media

entre las cosas y el pensamiento, entre lo mental y lo no mental. Las imágenes permiten la conexión. Arrastrar una imagen y hacer clic en ella es apropiársela, pero no como el producto de alguien más, sino como un objeto de nuestra propia experiencia sensorial. La tomamos, de la manera en que tomamos una foto de un monumento, o de un amigo, o de un paisaje. La imagen es percepción congelada. Ella provee el almacén para las ideas.<sup>1</sup>

Esta nueva consideración de la imagen se ve reflejada en multitud de trabajos de artistas contemporáneos, como los pertenecientes al conocido como movimiento Post-Internet, que explora la influencia de los nuevos medios tecnológicos en nuestra relación con las formas artísticas. Estas propuestas aprovechan las posibilidades de creación, difusión, apropiación y remix que nos brinda Internet como herramienta cotidiana. La web nos acerca de forma sencilla e inmediata una cantidad ingente de información de todos los tiempos históricos, y es este acercamiento y sobresaturación de imágenes digitales lo que provoca nuevas preguntas sobre el papel del arte hoy en día y las nuevas categorías necesarias para comprender la imagen.

10

En este contexto, se aprovechará esta ubicuidad de la imagen que nos proporciona Internet para traer la tradición pictórica a la actualidad, mirando esta tradición a través del filtro de la web y generando así un diálogo entre pasado y presente. Las obras de arte seleccionadas se inscribirán en el periodo cronológico que comienza con la aparición del concepto de artista, de genio individual, en el Renacimiento, y llega hasta la Modernidad, donde las propuestas artísticas comienzan a diversificarse y las categorías a diluirse. Se escoge este periodo cronológico para abordar la problemática a través de una serie de obras en las que los conceptos ya mencionados (autoría, originalidad, genio individual) se consideraban centrales para el estudio del arte y contraponerlos así al momento actual, en el que pierden consistencia.

La reiteración de un motivo iconográfico, de una actitud, de un mito antiguo o de un concepto tiene hoy en día más presencia que nunca. Vivimos en un tiempo en el que, a través de Internet, imágenes y símbolos del pasado aparecen en nuestras pantallas reinventados una y otra vez. La antigüedad clásica, portadora de tantas asociaciones simbólicas, se mantiene viva en infinitas variantes. [...] Nunca antes, quizás, nos hemos apropiado tan feroz y fácilmente a través de un amplio abanico de fuentes, del material iconográfico, y lo hemos reutilizado para crear un arte nuevo. La web ha multiplicado la disponibilidad de estas fuentes iconográficas, reflejando nuestra fascinación en ellas.<sup>2</sup>

1 BUCK-MORSS, S. (2004) «Estudios visuales e imaginación global» *Antipoda: Revista de Antropología y Arqueología*, ISSN-e 1900-5407, No. 9, (ed. 2009). p. 37.

2 Citado en: [Artículo en línea] [Fecha de consulta: 01/04/15]: [http://www.tanyaleighton.com/p/p000422/LARIC\\_PRESS\\_4fcc0.pdf](http://www.tanyaleighton.com/p/p000422/LARIC_PRESS_4fcc0.pdf)

## **1. Contextualización**



## 1.1. La reproducción de la obra de arte

La reproducción hace referencia a la multiplicación por medios mecánicos y técnicos de una obra original, buscando la mayor fidelidad posible a ésta pero sin perseguir el uso de los mismos materiales, técnicas y tamaños que el original. La reproducción se realiza principalmente buscando la difusión de la obra de arte, haciendo que ésta pueda llegar a un receptor cada vez más masivo. El auge de la reproducción se inicia con la aparición de la imprenta en el siglo XV y más activamente con las nuevas técnicas de grabado, la litografía y, posteriormente, la fotografía, siendo éste el medio de reproducción por excelencia.

Tomando como referencia las ideas de Walter Benjamin y su escrito *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* de 1936, con la reproducción técnica, la obra de arte deja de estar envuelta por esa unicidad que la caracterizaba en el pasado. Su aura (definida por este autor como una «aparición irrepetible de una lejanía por cercana que esta pueda hallarse»<sup>3</sup>) se ve dañada. Hasta la llegada de los medios técnicos de reproducción, el arte era considerado sagrado, eterno. El acto creador del artista era algo inimitable, y sus creaciones únicas e irrepetibles. La obra tenía un valor simbólico y su unicidad estaba vinculada a su valor de culto. Sin embargo, en su reproducción, estas características ligadas al objeto cambian. Del valor de culto se pasa al valor de exhibición. La obra se desacraliza, prolifera la copia del objeto artístico en detrimento de su condición única y auténtica, a la vez que se produce una democratización de la experiencia estética y el encuentro con el espectador se modifica. En este sentido, Benjamin ve en las técnicas de reproducción una herramienta progresista en tanto en cuanto pueden ayudar a acabar con la idea del genio artístico individual, rompiendo las barreras entre productores y espectadores y acercando el conocimiento a la masa: «el ensamblaje de imágenes colectivamente accesibles es la antítesis del culto del genio artístico que logra expresar su mundo íntimo de sentido»<sup>4</sup>.

13

3 BENJAMIN, W. (1936) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México, D.F.: Ed. Itaca, (ed. 2003).p. 47.

4 BUCK-MORSS, S. (2004) «Estudios visuales...Op. Cit. p.33.

## 1.2. La reproducción digital

En la teoría de Benjamin, a pesar de haber sido escrita a principios del siglo XX, podemos encontrar puntos válidos para explicar el contexto actual de la reproducción de la obra de arte. Este pensador ya apuntaba cómo la sociedad de masas tendía a unificarlo todo, a tener dominado lo creado mediante su reproducción. El arte está al acceso de todos, pero es en este proceso en el que se pierde su aura:

Día a día se hace vigente, de manera cada vez más irresistible, la necesidad de apoderarse del objeto en su más próxima cercanía, pero en imagen, y más aún en copia, en reproducción.<sup>5</sup>

14

En la era de la revolución tecnológica en la que nos encontramos, la reproducción de las obras se lleva a cabo ahora de una forma digital. Este avance tecnológico ha producido cambios respecto a las formas tradicionales de reproducción. Hasta la aparición de la tecnología, estas técnicas se basaban en el grabado y más tarde en la fotografía. Eran aún medios analógicos, asociados a un soporte físico. Sin embargo, con la digitalización de los medios de producción y difusión del conocimiento, lo que se difunden ya no son reproducciones fotográficas de las obras sobre papel en sus diversos formatos (enciclopedias, libros, revistas, diapositivas, etc.), sino que las imágenes que nos llegan son virtuales, ubicuas y no asociadas a ningún soporte específico más que a la pantalla. Por otro lado, la tecnología ha posibilitado la hiperreproductibilidad digital, las imágenes se pueden difundir sin apenas límite de tiempo o espacio, a diferencia de las tradicionales técnicas de reproducción acotadas en estos aspectos. Aunque las limitaciones son menores que con los medios tradicionales, Boris Groys<sup>6</sup> nos señala el control y la manipulación de las grandes corporaciones de telecomunicaciones (véase Google) sobre los medios de producción de realidad virtual y sobre el material al que tenemos acceso en la red. Además existe también una limitación material, pues el acceso a Internet requiere de una serie de dispositivos y conexiones sin los cuales no hay espacio virtual.

Aclarado este matiz, podemos decir que el flujo inabarcable de información que encontramos en la red hace que el contexto actual esté marcado por la sobresaturación de imágenes (Susan Buck-Morss lo define como *la promiscui-*

5 BENJAMIN, W. (1936) La obra de arte... *Op Cit.* p. 47.

6 GROYS, B. (2010) *Marx after Duchamp* [e-flux. Artículo en línea] [Fecha de consulta: 28/03/15]: <http://www.e-flux.com/journal/marx-after-duchamp-or-the-artist%E2%80%99s-two-bodies/>

dad de la imagen<sup>7</sup>.) que resultan ahora accesibles casi desde cualquier lugar y por cualquier usuario. Asistimos así al final de la obra como singularidad, y del receptor como individuo. Como dice José Luis Brea, «no es que la cultura ahora se dirija a las masas, sino que produce un nuevo tipo de sujeto colectivo, indiferenciado, anónimo y multitudinario»<sup>8</sup>.

Esta desmaterialización de los medios de difusión genera además una homogeneización en el acceso a la información, la cultura de masas se ha extendido a todos los ámbitos de nuestra vida, incluido el artístico. Antes el encuentro entre el espectador y la obra era algo real, en un espacio y un tiempo concretos (templos, palacios, museos, etc); ahora ya no hablamos de obra y espectador, sino de imagen y receptor. El arte se ha convertido en cierta manera en un objeto de consumo, que llega a nosotros, en su reproducción, de forma masiva e inmediata, sin apenas esfuerzo. La obra pierde su identidad para convertirse en imagen-masa, reproducida hasta desbordar los límites, remitiéndonos cada vez más débilmente al original. La reproducción es un intento de apoderarse de ese objeto, de acercarlo y hacerlo nuestro, pero hay que tener en cuenta que en este proceso las cualidades objetuales desaparecen.

15

Nos estamos enfrentando a la experiencia de una nueva cultura mediática en la cual las distancias son cada vez más cortas hasta el punto de hacerse instantáneas. Una cultura mediática caracterizada por el hecho de que la reproducción de imágenes, con toda clase de mecanismos, hacen que estas dejen de estar vinculadas a un lugar específico y que fluyan, de forma errática, a lo largo y ancho del planeta.<sup>9</sup>

No es solo que nuestro encuentro con la obra se produzca la mayoría de las veces a través de los medios digitales, sino que esta forma de diálogo afecta también a nuestra relación directa con la obra cuando nos enfrentamos a ella en vivo. Se han modificado hábitos, formas de pensamiento y de percepción. El paso de materia a imagen electrónica acontecido con la revolución tecnológica ha conducido a un cambio epistémico cuyas consecuencias van más allá de la técnica y los modos de recepción, la imagen es algo diferente, nos habla desde otra posición y nos dice cosas distintas. Sin apenas ser conscientes de ello, nuestra idea del mundo y nuestra relación con él ha cambiado.

7 BUCK-MORSS, S. (2004) «Estudios visuales... *Op. Cit.* p.35.

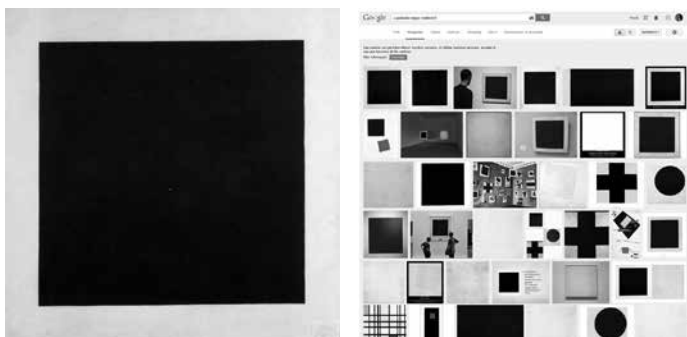
8 BREA, J. L. (2004) *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Murcia: Cendeac. p.40.

9 Vid. SOLÀ-MORALES, I. (1995) «Diferencias: topografía de la arquitectura contemporánea», Barcelona: Gustavo Gili., cfr. MUÑOZ, F. (2008) *Urbanización Paisajes comunes, lugares globales*. [Fecha de consulta: 20/10/14]: <https://es.scribd.com/doc/64693797/at-Munoz-F-Urbanizacion>

Las técnicas de reproducción descontextualizan el objeto artístico, separándolo de la tradición en la que, hasta entonces, se inscribía. Es necesario un nuevo marco para su comprensión, nuevas categorías para pensarlo acorde con su nuevo contexto.

Hoy en día el medio de producción y difusión de imágenes por excelencia es Internet. Para ejemplificar este proceso, podemos fijarnos en uno de los principales buscadores de imágenes, Google. Con sólo teclear el nombre de la obra y su autor, el buscador de Internet nos proporciona una multiplicidad de resultados. Éstos responden de alguna manera a la información que hemos demandado, los términos semánticos que hemos introducido, pero podemos observar que a medida que vamos descendiendo los resultados son cada vez más heterogéneos: no sólo las características de la obra que reproducen se ven alteradas en su color, encuadre, resolución, escala, etc., sino que empiezan también a aparecer imágenes que poco tienen que ver con la obra original, como copias de aficionados, objetos de souvenir, etc. Este proceso expone de forma clara la disolución de la obra de arte en Internet. Partiendo de un solo objeto real, físico, se llega a múltiples reproducciones, copias virtuales, variaciones de una misma imagen. Guthrie Loneragan<sup>10</sup> define este momento cultural como aquel en el que la fotografía del objeto artístico está más difundida y ha sido vista más veces que el propio objeto al que se refiere. Pasamos de una economía de la escasez (basada en la comercialización de objetos) a una economía de la abundancia, de la distribución.

16



A la izquierda, Kazimir Malévich. *Cuadrado negro* (1913). Galería Estatal Tretyakov, Moscú. Óleo sobre lienzo, 106,2 x 106,5 cm. A la derecha, resultado de Google Imágenes para los términos de búsqueda: *Cuadrado negro Malevich*. Fecha de consulta: 10/11/2014.

10 Vid. LONERAGAN, G., cfr. VIERKANT, A. (2010) *The Image Object Post-Internet* [Artículo en línea] [Fecha de consulta: 27/11/14]: [http://jstchillin.org/artie/pdf/The\\_Image\\_Object\\_Post-Internet\\_us.pdf](http://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_us.pdf)



En la imagen anterior se muestra el resultado de una de estas búsquedas de Google. Vemos cómo la obra original se dispersa en multitud de imágenes creando un mosaico.

Tomando esta imagen como referencia, podemos hablar del término *Googleización*<sup>11</sup> que Aurora Fernández Polanco utiliza para denominar este proceso, una transformación profunda, estética y epistémica que nos ha conducido a un mundo-imagen globalizado caracterizado por la circulación de formas inmateriales. Formas inmateriales que pueden ser producidas y reproducidas sin apenas esfuerzo. La obra original se estratifica en sus diferentes capas, puntos de vista, visiones de cada usuario y su unicidad deviene ahora una constelación metavisual de multiplicidades. Todas estas capas reunidas conforman el todo de la obra.

Este caudal de información visual se nos presenta desbordado en multitud de dispositivos, aquí y ahora, donde sea, dibujando un escenario que Brea define como el de las *1000 pantallas*<sup>12</sup>. Es una imagen-tiempo, imagen-diferencia, imagen-movimiento, que en la red se libera del ritual de culto que la caracterizaba en el pasado. Las reproducciones ya no existen como objetos reales y el valor simbólico que tenía la pintura se pierde en la red. El museo provoca en el espectador una conducta concreta, la obra es sagrada y como tal me acerco a ella. Ahora las imágenes no están hechas para verse en ningún sitio. Asistimos al fin de la presencia de la que hablaba Gumbrecht<sup>13</sup>, la falta de referencia espacial en relación a otros objetos, ya no hay interacción corporal con la obra. Cuando accedemos a su reproducción digital, perdemos muchas características que creemos implícitas en la imagen. Sin embargo esta pérdida no tiene por qué verse como algo negativo. Desde las categorías tradicionales del objeto de arte, nos dice Buck-Morss, la copia digital supone una degradación de éste.

17

11 FERNANDEZ POLANCO, A. (2009) *Pensar con imágenes: Historia y memoria en la época de la Googleización*. [Artículo en línea] [Fecha de consulta: 18/10/14]: [http://www.academia.edu/2101007/\\_Pensar\\_con\\_im%C3%A1genes\\_historia\\_y\\_memoria\\_en\\_la\\_%C3%A9poca\\_de\\_la\\_googleizaci%C3%B3n\\_](http://www.academia.edu/2101007/_Pensar_con_im%C3%A1genes_historia_y_memoria_en_la_%C3%A9poca_de_la_googleizaci%C3%B3n_)

12 BREA, J.L. (2010) *Las Tres Eras de la Imagen*. Madrid: Akal/ Estudios Visuales, p. 69: En este escrito el autor expone los cambios por los que ha ido pasando la imagen a lo largo de la historia, desde la imagen materia, pasando por la imagen film, hasta llegar a la e-imagen característica del momento presente. Ésta se nos presenta en el escenario de las 1000 pantallas, «rizoma ovillado de pantallas infinitas».

13 En su obra *Producción de presencia: lo que el significado no puede transmitir*, Gumbrecht reflexiona sobre la cultura occidental contemporánea, en la que se prima la dimensión temporal sobre la espacial. La ausencia de objetos materiales que interactúen con el cuerpo del espectador modifican la comunicación con la obra, pues cualquier forma de comunicación implica una producción de presencia.

Pero si nos movemos en el nuevo terreno de los estudios visuales<sup>14</sup> en el que ella se inscribe, la perspectiva cambia, y aprendemos a ver la reproductibilidad de la imagen como una característica positiva para nuestra experiencia visual.

Benjamin aplaudió a Baudelaire cuando, confrontado con la pérdida del aura del objeto artístico, se sentía satisfecho con dejarla ir. La reproductibilidad de la imagen es infinita (con la tecnología digital es instantánea), y la cantidad cambia la calidad, permitiendo la reapropiación de los componentes con los cuales nuestro mundo-imagen está formado. La imagen se desconecta de la idea de ser una reproducción de un original auténtico, y se transforma en algo más.<sup>15</sup>

Con el asentamiento de las nuevas tecnologías y la cotidianeidad de Internet, podemos empezar a ver la imagen en la red como algo distinto a una mera copia de la obra, ya tiene entidad propia, y por ello es necesario deshacer las viejas distinciones con las que se comprendía, como las de original y copia, obra y reproducción:

18

En el clima *Post-Internet*<sup>16</sup>, se asume que la obra de arte recae igualmente en la versión del objeto que uno se encontraría en una galería o museo, las imágenes y otras representaciones diseminadas por Internet y las publicaciones impresas, y cualquier variación de éstas editada y recontextualizada por otros autores. [...] Para los objetos después de Internet no puede haber *copia original*.<sup>17</sup>

En esta disolución de los límites entre obra y reproducción, es posible que ya no nos planteemos qué diferencia existe entre ambas y que los nuevos medios

14 Los estudios visuales son un campo interdisciplinar, surgido en el seno de la Historia del Arte cuando ésta ya no ha sido capaz de afrontar los cambios acontecidos en las últimas décadas marcadas por la globalización y los avances tecnológicos con la aparición de los nuevos dispositivos de producción y difusión del conocimiento. Abarca no sólo el arte en su sentido tradicional sino también la publicidad, el cine, el diseño, etc., es decir, se dedica al análisis de la imagen en relación con la sociedad.

15 BUCK-MORSS, S (2004) «Estudios visuales... *Op. Cit.* p.35.

16 El término *Post Internet Art* fue acuñado por primera vez por Marisa Olson, Gene McHugh, y Artie Vierkant, cobrando fuerza a principios de los 2000. Este término hace referencia a las prácticas artísticas surgidas tras la expansión de Internet y los nuevos medios, analizando sus efectos sobre la cultura y la estética. Es sucesor de las primeras prácticas de Net Art que surgieron en los 90, diferenciándose de éstas en que ya no se trata tanto de los efectos de Internet sobre la naturaleza del objeto artístico (pues no tiene por qué servirse de las nuevas tecnologías para producir la obra) sino sobre sus modos de recepción y su presencia social. Vierkant define el PostInternet como el resultado del momento contemporáneo caracterizado por la autoría ubicua, el desarrollo de la atención como moneda de cambio, el colapso del espacio físico en la cultura de redes y la infinita reproductibilidad y mutabilidad de los materiales digitales.

17 VIERKANT, A. (2010) *Op. Cit.*

no sólo nos proporcionen nuevas herramientas para hacer que las imágenes, en su infinita reproductibilidad, generen nuevas formas de diálogo y adquieran cierta autonomía respecto del objeto que reproducen, sino que hayan de alguna forma modificado la estructura de dicho objeto.

Ya a mediados del siglo pasado, André Malraux destacaba la capacidad que tiene la fotografía no ya de reproducir la obra sino de intervenirla, pues como se ha dicho en el cambio de soporte, de materia y de técnica, la esencia de la obra se modifica. A este respecto Mateu Cabot<sup>18</sup> expone que la reproductibilidad técnica no significa sólo la aparición de dispositivos que reproduzcan el objeto artístico con medios más veloces y eficaces en comparación con lo que hasta entonces se hacía de forma manual, sino que provoca tales cambios en la producción del objeto y en su recepción que modifica su estructura, alejándolo cada vez más del espectador. Citando al artista Oliver Laric, «el simulacro modifica tanto el reflejo como la fuente»<sup>19</sup>.

La cantidad de herramientas con las que contamos hoy en día para reproducir, procesar, versionar, editar y compartir una imagen hacen necesarias nuevas estructuras para abordar un análisis de lo que hoy entendemos por obra de arte, ya no solamente basada en el objeto único y original sino igualmente inscrita en sus derivaciones. Ya no hablamos de varios niveles de legitimidad en los que las copias se sitúan por debajo del original sino que al mirar las imágenes como algo diferente, éstas pueden llegar a funcionar como herramientas de pensamiento y explotar así su capacidad de producción de valor simbólico:

Las imágenes, ya no vistas como copias de un original que es propiedad privada, se mueven hacia el espacio público como su propia realidad, donde su ensamblaje es un acto de producción de sentido. Percibidas e intercambiadas colectivamente, ellas son los ladrillos que construyen la cultura.<sup>20</sup>

Una nueva cultura en la que la realidad se da ya en la imagen: «la forma-imagen reemplaza la forma-mercancía»<sup>21</sup>.

Las consecuencias de esta nueva postura se reflejan en las propuestas del arte Post-Internet surgidas en los últimos años. Uno de los artistas que se inscribe dentro de este movimiento es Oliver Laric, que ha sido uno de los principales referentes para esta investigación. En su obra, Laric explora la

18 CABOT, M. (2004) *Del arte y la percepción en la era digital* [Artículo en línea] [Fecha de consulta: 13/03/15]: [http://www.mateucabot.net/pdf/cabot\\_arte\\_percepcion.pdf](http://www.mateucabot.net/pdf/cabot_arte_percepcion.pdf)

19 LARIC, O. (2014) «Save the robots/internet. Relational value» [Artículo, Entrevista] *South as a State of Mind* [Fecha de consulta: 21/11/14]: [http://www.tanyaleighton.com/p/p000422/LARIC\\_PRESS\\_4fcc0.pdf](http://www.tanyaleighton.com/p/p000422/LARIC_PRESS_4fcc0.pdf)

20 BUCK-MORSS, S (2004) «Estudios visuales... *Op.Cit.* p.38.

21 *Ibid.*

naturaleza de las imágenes y los objetos en el mundo digital. Sus trabajos plantean un conflicto entre los actuales modos de producción y la tradicional jerarquía de las imágenes, el aura de la obra original, proponiendo así una nueva dirección en la que moverse. Utiliza el remix, la repetición y la copia entre otras estrategias para apropiarse de los originales en la era de la producción digital, poniendo en cuestión los conceptos que hasta ahora habían sido centrales en el arte tradicional, como el de autoría.

Esta línea será la que se siga en el presente proceso investigador, pero utilizando procedimientos tradicionales como el dibujo para proponer una reflexión sobre nuestra forma de relacionarnos con el arte y las nuevas categorías de la imagen.

### **1.3. ¿Por qué hablar desde y a través de las técnicas tradicionales?**

20

En esta investigación nos centraremos principalmente en aquellas manifestaciones artísticas que versen sobre la pintura en su más amplio sentido, ya sea técnica o conceptualmente. Se escoge esta posición debido al peso de la tradición y la carga simbólica con la que cuenta su historia. A esta técnica van asociados todos los conceptos de originalidad, unicidad, genio del artista, etc. Se toma esta posición para, utilizando la web como punto de partida y las técnicas tradicionales como herramienta, generar un espacio dialéctico de tensión entre la tradición y el presente («La penetración y actualización dialéctica del pasado, tal como éste conecta con el presente, es la prueba de verdad de la acción presente»<sup>22</sup>) que nos lleve a plantear las preguntas de la investigación.

Al igual que utilizo la tradición artística (aunque a través del filtro de la web) como punto de partida, me remito a las técnicas tradicionales del dibujo y la pintura para desarrollar la investigación a través de mis experiencias prácticas, reelaborando las imágenes de la web de forma manual. El interés de esto reside en el *entre* que surge al contraponer estas imágenes materia con las imágenes digitales, donde se genera un diálogo entre opuestos como digital/analógico, copia mecánica/copia manual, etc., que se irá desarrollando a lo largo del trabajo.

El artista Plágaro utiliza estas mismas estrategias técnicas para someter al concepto tradicional de cuadro a una serie de pequeñas *torturas*, como él mismo expresa:

22 Vid. BENJAMIN, W. (1935) V, *cfr.* BUCK-MORSS, S. (1989) *Dialéctica de la mirada*. Walter Benjamin y el proyecto de los Pasajes. Madrid: La Balsa de la Medusa, (ed. 2001), p.315.

Yo me centro en un elemento único con el que jugar; el clásico cuadro (el concepto de cuadro), que es un objeto artístico por excelencia, y lo someto sutilmente, por medio de la repetición, a todo tipo de torturas para ver hasta dónde puede el cuadro seguir siendo cuadro sin, por así decirlo, matarlo. [...] También tengo que señalar que este tipo de inocentes torturas las cometo desde la tradición pictórica más clásica (bastidor, tela, oleo, acrílico, pincel, brocha...) y no utilizando nuevos materiales o técnicas que facilitarían mi tarea como torturador artístico sobre el concepto cuadro.<sup>23</sup>

Desde este planteamiento no hay negación de la pintura sino un intento de señalar un cambio de posición desde el cual mirar. En las propuestas que realizo a lo largo del proceso de investigación, parto del mismo punto conceptual que Oliver Laric defiende y, a partir de ahí, sigo la estrategia de Plágaro al actuar desde las técnicas tradicionales. A la vez, al volver analógico algo tan perecedero como un momento concreto de la web, que va a desaparecer con la siguiente búsqueda, se siguen las ideas que Kenneth Goldsmith ha ido planteando a lo largo de su trayectoria y que quedaron perfectamente encarnadas en su convocatoria *Printing Out The Internet*, de la que hablaremos más adelante. En cierta manera lo que se propone es un retroceso (no en su acepción negativa) de la imagen a su estado primitivo, invertir el proceso lógico que sufren hoy en día todas las obras, al pasar de imagen materia a e-imagen, reelaborando las imágenes digitales que se encuentran en la web.

21

#### 1.4. El trabajo manual como forma de pensamiento

El escoger la técnica del dibujo como medio para llevar a cabo la acción, no sólo implica el desarrollo de un trabajo que requiere más o menos habilidad técnica sino que la perseverancia, constancia y tenacidad que requiere la repetición de la imagen ayudan a madurar las cuestiones sobre las que reflexiono en la investigación. La creación de una rutina dejará de ser mecánica en el momento en el que plantee nuevas preguntas. Como defiende Richard Sennett en su libro *El artesano*, «hacer es pensar»<sup>24</sup> con las manos, y es en el trabajo de repetición de una actividad física donde se genera un aprendizaje intelectual que va más allá de la habilidad<sup>25</sup>. El cuerpo se involucra de forma directa con la obra y hace que la mente se haga preguntas como consecuencia del agotamiento físico.

23 Vid. ÁLVAREZ PLÁGARO, A. cfr. FERNÁNDEZ-CID, M. (2012) *Plágaro* [Catálogo]. Vitoria- Gasteiz: Artium/ Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo, p. 21.

24 SENNETT, R. (2008) *El artesano*. Barcelona: Anagrama, (ed. 2009), p. 9.

25 *Ibid.* pp. 53-62: en este capítulo Sennett desarrolla la idea del hacer como forma de pensamiento, la tradicional división entre la mano y la cabeza.

Boris Groys<sup>26</sup> expone cómo hasta Duchamp, la obra de arte era considerada una extensión del cuerpo del artista, se identificaba por las huellas que éste dejaba en ella. Pero es a partir de la estrategia del ready made iniciada por éste que la relación obra-cuerpo se corta. La liberación que esto supone para muchos reside en la posibilidad de evadir el trabajo físico y de crear a base de ideas, conceptos, lo que podría denominarse trabajo inmaterial. Unos cuantos años después, artistas como Sherrie Levine, con su copia manual de reproducciones de las obras de los grandes artistas, se replantean de nuevo esta relación y reflexionan sobre la necesidad de devolver a la imagen el toque personal del que la realiza, aunque sea a través de la apropiación.<sup>27</sup>

Así, se propone la vuelta al trabajo físico y la experiencia directa del cuerpo con la obra para, a través de la copia y la repetición, reflexionar sobre el estado de la cuestión. Es en la copia manual de la interfaz digital y en la relación con los materiales donde afloran las diferencias entre el pasado y el presente, y surgen nuevos planteamientos más personales.

Además, este trabajo exige observar detenidamente la obra en cuestión. Mediante la copia repetida de una misma imagen llego a un conocimiento más profundo de ella, la desgrano, me la aprendo casi de memoria. Sennett relata en su libro el caso de una arquitecta que definía el dibujo a mano de un terreno como el único mecanismo para que éste se te quede grabado en la mente, frente a los programas de diseño asistido por ordenador que resultan una herramienta que facilita mucho el trabajo pero te distancia del conocimiento directo.

El conocimiento de un terreno se adquiere trazándolo una y otra vez, no dejando que el ordenador lo *regenere* para ti.<sup>28</sup>

Es una manera de reivindicar de nuevo un acercamiento atento a la obra, aunque sea a partir de la reproducción digital y mediante la copia manual. La página web provoca una mirada fragmentada, dispersa, nuestros ojos sobrevuelan la constelación de imágenes sin focalizar en ninguna, y con el trabajo físico de esta acción obligamos a la mirada a detenerse y centrarse en un solo elemento.

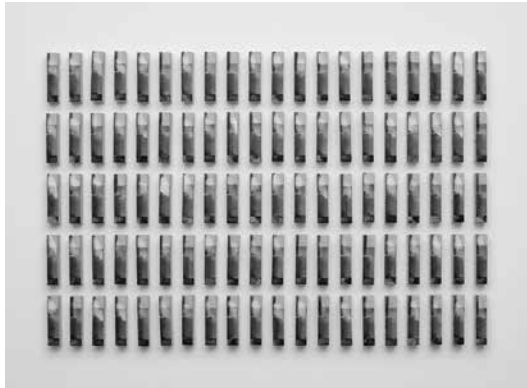
26 GROYS, B. (2010) *Op. Cit.*

27 Aunque la mayoría de su obra utiliza la fotografía como medio para la apropiación, nos referimos aquí a las series en las que la artista llevó a cabo una copia manual de obras de los grandes pintores de la Historia de Arte, como *After Mondrian*, *After Kazimir Malevich*, *After Miró*, *After Matisse*, etc.

28 Vid. TURKLE, S. (1995) *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona: Paidós, (ed. 1997), cfr. SENNET, R. (2009) *Op. Cit.* p.56.

También cabe señalar que a medida que voy avanzando en el proceso, voy buscando estrategias para hacer el trabajo más eficaz, en cada nueva imagen que copio mi mano busca nuevos recorridos para economizar el esfuerzo. Comienzo a abstraer la imagen, a simplificarla en formas geométricas. El propio trabajo modifica mi visión de la misma imagen.

Cuando una persona desarrolla una habilidad, lo que repite cambia de contenido.<sup>29</sup>



23

Plágaro. REF 1103, *Cuadros iguales* (2012). Técnica mixta sobre loneta montada en madera. Serie de 100 unidades. 23x5x7 cm. unidad.

La obra de Plágaro recoge muchos de estas preocupaciones. Sus series de *Cuadros iguales* consisten en la copia reiterada por medios tradicionales de una misma imagen, creando una lógica de repetición muy similar a las que nos despliega Google y que luego yo reproduzco. Sobre esta obra, Michael Vignold nos dice:

El artista pone en marcha un juego entre original y reproducción. Se pinta la repetición, que no se basa en un procedimiento mecánico-técnico, y nos expone a la siguiente paradoja: cada elemento es un original en forma de obra —ningún elemento es una copia idéntica de otro—, por lo que la apariencia pictórica es una invención original. Pintura y representación desarrollan una existencia independiente como iguales e idénticos.<sup>30</sup>

29 SENNETT, R. (2008) *Op. Cit.* p. 54

30 Vid. VIGNOLD, M., cfr. FERNÁNDEZ-CID, M. (2012) *Op. Cit.*, p. 18.

Cada elemento del mosaico dibujado será una obra original aunque haya nacido a través de la copia. Cada imagen será distinta de la que parte y de las que la rodean en tanto en cuanto entra en juego mi mano, con la imposibilidad que esto conlleva de realizar una copia idéntica. Al duplicar, paradójicamente, creo copias únicas.

La repetición de un asunto concreto o abstracto en el arte nunca genera imágenes iguales, solo la copia puede dar lugar a lo idéntico, pero la repetición implica normalmente la transformación.<sup>31</sup>

24



A la izquierda, resultados de Google Imágenes para los términos de búsqueda: *La Anunciación Fra Angelico*. Fecha de consulta: 08/12/14. A la derecha, copia manual de la interfaz de Google Imágenes, Lucía Risueño (2015) Grafito y papel de calco, 29,7x21 cm.

31 GARCIA, A. (1992) «La realidad se desdobra». En: TARANTINO, M. (1992) *Repetición/Transformación* [Catálogo] Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, p. 18.



## **2. Google como dispositivo metavisual**



Ya que se utiliza el buscador de Google como herramienta de investigación, conviene señalar que los resultados de búsqueda no son completamente aleatorios. Este navegador no es una máquina gobernada enteramente por procesos mecánicos sino que se rige mediante algoritmos generados por programadores humanos, por personas. Éstas son las que van modificando dichos procesos para guiar y dirigir nuestras búsquedas. Programan los motores para que éstos sepan exactamente qué es lo que queremos buscar y proporcionarnos unos resultados lo más acertados y personalizados posibles. No sólo tiene que ver con los términos que introducimos, sino que también entran en juego cuestiones como las preferencias personales que se extraen de nuestras búsquedas previas, adaptando por ejemplo la publicidad a dichos gustos.



En estos tres ejemplos vemos que los resultados de Google Imágenes para los términos de búsqueda: *Magritte Lovers*, varían según el día.

Cada búsqueda varía según el orden de los términos o el idioma en el que se introduzcan. Varía de un día a otro, de una hora a otra, de un usuario a otro. Nada es permanente sino que está en constante recombinación.

El buscador de imágenes de Google, crea, o más bien se convierte, en un dispositivo de visualización. A partir de los contenidos que van subiendo los propios usuarios y los criterios de ordenación, se crea un mosaico, un pequeño atlas de imágenes que se corresponden con unos términos identificadores previamente determinados.

En la intersección de Google como herramienta y el mosaico como referencia visual, podemos hablar de los *Googlegramas* de Fontcuberta. Éstos remiten a la técnica tradicional del mosaico, ya que las imágenes

modelo están construidas a partir de otras que actúan como telas. Fontcuberta utiliza el espacio colectivo de la red como fuente para reconstruir sus mosaicos, que estarán formados por la multiplicidad de imágenes subidas por los distintos usuarios.

Internet ha extendido la noción de una memoria universal y democrática, exhaustiva y accesible a todos, cumpliendo el sueño de la 'noosfera' predicada por Teilhard de Chardin. En el proyecto *Googlegramas* se pone a prueba hasta qué punto esa utopía dista de convertirse en realidad. [...] *Googlegramas* es una serie de *fotomosaicos* conceptuales que confrontan imágenes y palabras. En ellos un software conectado a Google localiza para la confección del mosaico todas las imágenes disponibles en internet asociadas a unas palabras de búsqueda que son decididas por el operador. El sistema permite establecer diferentes tipos de relación (causal, poética, política, aleatoria, etc.) entre la imagen modelo, las palabras clave y las imágenes localizadas. Con este dispositivo se moviliza, pues, de forma poco controlable, tanto los accidentes lógicos (polisemias, homonimias, superposición de idiomas...) como las censuras y filtros que el buscador subrepticamente impone al usuario.<sup>32</sup>

28

El artista dirige la atención al papel poco neutral que ejerce el buscador sobre nuestra mirada, la labor de filtraje de Google como herramienta de control social, y utiliza estas condiciones para construir una imagen narrativa, el mosaico visto desde cierta distancia nos cuenta una historia. Aunque depende del software para seleccionar las imágenes, vemos que toma una posición crítica respecto del buscador.

En esta investigación se tomará el mosaico de Google Imágenes tal y como nos viene dado, sin intervenir o recombinar los elementos, adoptando una posición pasiva ante él. En cada búsqueda, el navegador nos abre un abanico infinito de asociaciones subjetivas y de posibilidades distintas. Se crean pequeñas *exposiciones* que nos hablan de las obras, de su popularidad, de su historia, sus autores, etc. Para Warburg las imágenes constituían una cristalización de lo que una cultura es en cada momento de su Historia<sup>33</sup>. Siguiendo esta línea, el plano visual que genera Google Imágenes es testigo de lo que ocurre ahora, de lo que cada obra significa para el público, de lo que la rodea y lo que provoca. El mosaico nos habla del contexto de la obra.

32 FONTCUBERTA, J. (2007) En: *Datescapes: Orogenesis/Googlegrams* [Artículo en línea] [Fecha de consulta: 16/05/15]: [http://www.espaivisor.com/joan\\_fontcuberta.html](http://www.espaivisor.com/joan_fontcuberta.html)

33 DIDI-HUBERMAN, G. (2009) *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Madrid: Abad Editores. p. 45

[...] De esta forma podremos acercarnos al funcionamiento de una sociedad a través de las representaciones parciales que ella fabrica de sí misma.<sup>34</sup>

La imagen electrónica, en palabras de Jose Luis Brea<sup>35</sup>, ya no puede ir asociada al tipo de memoria documental que caracterizaba la imagen- materia, pues debido a su carácter volátil, el interés se centra ahora en las interacciones que genera en el gran espacio virtual. Es una *memoria de constelación*, de corto alcance, en donde lo importante son las interconexiones producidas entre los diferentes elementos que componen el conjunto. Ya no es una memoria de objeto sino de red, de conectividad, relacional.

Tomando como referencia este mosaico nos remitimos a las ideas de Benjamin, quien en sus escritos sobre los Pasajes parisinos del siglo XIX, establece el montaje como método dialéctico para crear un espacio de pensamiento cargado de tensiones y contradicciones. Un espacio en el que las imágenes, al ser descontextualizadas y actualizadas (traídas del pasado al presente), crean una lógica visual no lineal que rompe con el continuo histórico y provoca un salto. (Aurora Fernández Polanco define estas imágenes como «formas inmateriales que se caracterizan por su discontinuidad, su heterogeneidad y por la extraña ubicuidad que, a través de ella, cobra el pasado»<sup>36</sup>). Nos encontramos así con la imagen dialéctica, una imagen que sirve para «mirar por telescopio el pasado a través del presente»<sup>37</sup>, poniendo en tensión dos oposiciones, dos momentos históricos. Para este autor la Historia se descompone en imágenes, no en narrativas.

29

El historiador debe abandonar la actitud tranquila, contemplativa ante el objeto para volverse consciente de la constelación crítica en la que dicho fragmento del pasado se ubica en relación precisa con el presente.<sup>38</sup>

La propia estructura del proyecto inacabado de *El Libro de los Pasajes*<sup>39</sup> de Benjamin presenta similitudes con este espacio de lectura visual que conforma la web. Esta obra constituye una recopilación fragmentaria de citas e imágenes que se interconectan formando un collage de materiales muy heterogéneos, sin seguir una lógica narrativa, que nos guían por las reflexiones del autor acerca de la sociedad de su época, la política, la imagen,

34 FERNANDEZ POLANCO, A. (2009) *Pensar con imágenes...Op. Cit.*

35 BREA, J. L. (2007). «Cambio de régimen escópico. Del inconsciente óptico a la e-imagen» *Estudios visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, ISSN 1698-7470, No. 4, pp. 145- 163.

36 FERNANDEZ POLANCO, A. (2009) *Pensar con imágenes... Op. Cit.*

37 Vid. BENJAMIN, W. (1935) V, cfr. BUCK-MORSS, S. (1989) *Dialéctica de la mirada... Op. Cit.* p.319.

38 Vid. BENJAMIN, W. (1937) «Ensayo sobre Fuchs, II», cfr. BUCK-MORSS, S. (1989) *Dialéctica de la mirada... Op.Cit.* p.318.

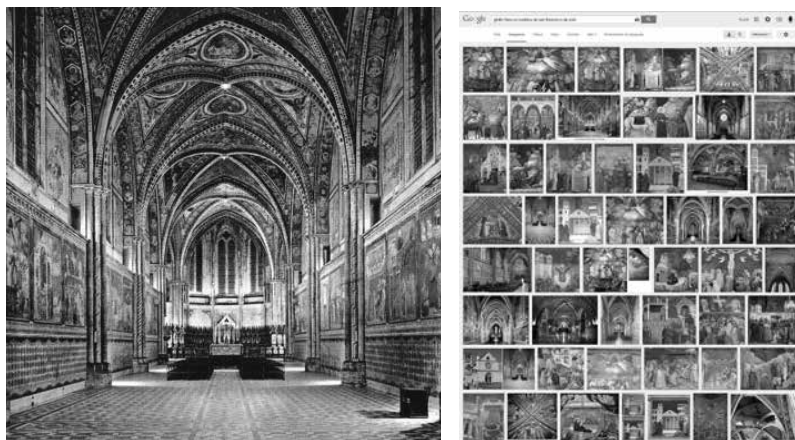
39 BENJAMIN, W. (1983) *El libro de los pasajes*. Madrid: Akal, (ed. 2005).

la cultura, el arte, etc. Si trasladamos esta misma metodología al mosaico de Google, vemos que éste funciona como una *constelación* que se constituye cuando el fluir de la red se detiene, se cristaliza, y podremos así abordarlo de forma similar, utilizando las relaciones que se generan para sacar conclusiones del funcionamiento de nuestra época.

La imagen del mosaico de Google actúa como imagen dialéctica que en la yuxtaposición de fragmentos del pasado (cada versión de la obra en cuestión) genera un espacio en el que el legado de la tradición pictórica se mira a través del filtro del momento actual y al ser reinterpretado desde el presente reformula nuestra mirada hacia el pasado. Es en esta confrontación de tiempos donde se generan las cuestiones centrales de esta investigación.

Para visibilizar esto podemos pensar en las obras religiosas que a lo largo de la Historia eran encargadas para una ubicación concreta, generalmente espacios sagrados como iglesias, basílicas, etc. Por ejemplo, los frescos de la Basílica de San Francisco de Asís encargados a Giotto. Esta serie fue realizada in situ para relatar los episodios de la vida del Santo, por lo que su ubicación adquiere un papel importante a la hora de ser experimentada por los fieles/espectadores. Sin embargo, cuando buscamos esta serie de frescos en Google, sufren una desubicación, los separamos de su espacio original para traerlos al momento presente a través del filtro de la web:

30



A la izquierda, Giotto, *La vida de San Francisco de Asís* (finales s. XIII). Fresco. Basílica de San Francisco de Asís. A la derecha, Resultados de Google Imágenes para los términos de búsqueda: *Giotto frescos Basilica de San Francisco de Asís*. Fecha de consulta: 14/05/2015.

En la Basílica, las imágenes están en relación unas con otras para ser leídas con una lógica narrativa, nos relatan una historia. En el mosaico de Google esto ya no es así, se rompe la narración para generar otro tipo de asociaciones.

Es por eso que hablamos de este mosaico como una imagen dialéctica, pues en su contraposición con la obra original nos plantea una serie de preguntas: ¿Qué lectura tienen las obras del pasado en el momento actual? ¿Tiene sentido mantener los discursos originales una vez la obra ha sido descontextualizada de su espacio y momento histórico para el que fue creada? ¿Cómo podemos utilizar las obras del pasado para generar un diálogo con el presente?

Ya se ha mencionado a Oliver Laric. Su obra se nutre de elementos que se mueven entre la tradición y el presente, reutilizando y transformando los iconos y símbolos del pasado para reubicarlos en el contexto actual y provocar así un shock en el espectador. Reflexiona sobre la mutabilidad de la imagen y los cambios a los que ha estado sometida desde siempre, planteándose las consecuencias de la hibridación y la transformación que nos permite la web en la cultura contemporánea. Siguiendo con las imágenes religiosas, en su serie de esculturas *Icon* reitera a través del molde la copia múltiple de un icono religioso, dotando a cada una de las figuras de un aspecto formal distinto y, por lo tanto, de una cierta originalidad. Como él mismo detalla en la ficha técnica, son copias únicas.

31



Oliver Laric, *Versions, Utrecht Icon* (2009). Poliuretano, 29.4 x 16.5 x 10.5 cm.

El artista va un paso más allá, se apropia del icono en silueta, en superficie, y lo *maltrata* (en el sentido que le da Plágaro), repitiéndolo hasta que acaba con su contenido simbólico o le da un nuevo sentido, una nueva aura, haciendo un paralelismo entre el ritual de culto y el ritual de repetición.

El objetivo no es alcanzar lo que está bajo la superficie de la imagen, sino ampliarla, enriquecerla, darle definición, tiempo. En este punto emerge una nueva cultura.<sup>40</sup>

40 BUCK-MORSS, S (2004) «Estudios visuales... *Op. Cit.*, p.42.

En su heterogéneo proyecto *Versions*<sup>41</sup> (desarrollado entre los años 2009 y 2012), nos presenta una serie de videos digitales en los que entremezcla obras propias e imágenes de todo tipo tanto en su forma originaria como en sus distintas reelaboraciones y reutilizaciones a lo largo de la Historia (iconos religiosos, personajes de Disney, imágenes de los mass media, propaganda militar, fotomontajes, etc.). Él mismo realiza versiones de obras de arte clásicas a través de moldes y del escaneado 3D. El caudal tan variado de imágenes va acompañado de una voz en off que recita un discurso teórico, en el que de igual manera mezcla textos de filósofos como Boris Groys o Bruno Latour con fragmentos de su propia cosecha. El remix de imágenes y textos fluye siguiendo una lógica asociativa y creando taxonomías imaginarias, recordándonos a la red que teje Benjamin entre los fragmentos que recopila para su proyecto de los Pasajes. No sabemos qué es real y qué no lo es, todo se mueve en un mismo nivel de importancia. La labor de Laric podría entenderse como un *ready made* contemporáneo, pues su campo de acción consiste en recontextualizar objetos ya existentes en el imaginario común pero moviéndose en el terreno de la realidad virtual de la web.

32



Oliver Laric, fotograma de *Versions* (2009-2012). Vídeo.

Desde este trabajo se plantea una metodología similar utilizando el buscador de Google como una mesa de montaje virtual, un espacio en constante cambio donde las imágenes pueden reagruparse generando diálogos múltiples y heterogéneos. Al acceder a las obras maestras de la historia de la pintura a través de su reproducción digital en la web, las traemos al ahora y las comprendemos desde otra posición.

Al modo del *Atlas Mnemosyne*<sup>42</sup> de Aby Warburg o del *Museo Imaginario*<sup>43</sup> de André Malraux, las imágenes dispuestas en relación unas con otras se complejizan y nos pueden ofrecer un nuevo espacio de pensamiento, un nuevo espacio de lo visual y una relectura del mundo.

41 LARIC, O. (2009-2012) *Versions* [Vídeo] [Fecha de consulta: 17/11/14]: <https://vimeo.com/tag:oliver+laric>

42 WARBURG, A. (1929) *Atlas Mnemosyne*. Madrid: Akal, (ed. 2010).

43 MALRAUX, A. (1947) *Le Musée Imaginaire*. Paris: Gallimard, (ed. 1996).





Aby Warburg, Atlas Mnemosyne (1924–29).



André Malraux, Museo Imaginario (1947).

Resulta interesante para la investigación el hecho de que estas dos últimas propuestas trabajen con la reproducción de la obra de arte, entonces todavía analógica.

Tanto el Atlas Mnemosyne como el Museo Imaginario proponen una nueva forma de relación entre las imágenes, un nuevo diálogo subjetivo de las obras de arte en su reproducción, generado por el acto performativo de su creador, que las reagrupa sin seguir la secuencia cronológica o narrativa lógica. Lo que hace la reproducción aquí es permitir que cualquiera pueda utilizar, remezclar y recontextualizar las obras de forma personalizada, lo que supone una democratización en el acceso a éstas. Este uso libre de las imágenes se masificó gracias a las nuevas tecnologías con el cambio de siglo. Las herramientas que hoy en día nos proporciona la web para permutar el orden de las imágenes responden a procesos más aleatorios o, podríamos decir, más incontrolables por parte del usuario. Tanto Benjamin, como Warburg o Laric, cada uno desde su posición, realizan una labor curatorial subjetiva, al ser ellos mismos quienes seleccionan y recombinan las imágenes. En el mosaico que nos proporciona Google ya no es nuestra mano la que organiza el discurso, sino que ejercemos de observadores pasivos sometiendo nuestra voluntad a los algoritmos de la red.

Ya hemos visto cómo los resultados del buscador están en permanente cambio. En esta recombinación de las imágenes, no sólo aparecen las reproducciones de las obras sino que se cuelan todo tipo de derivaciones: versiones de aficionados, parodias, memes, objetos de souvenir, etc. Además de las variaciones surgidas en diferentes momentos, o por la sustitución de los términos de búsqueda, el propio buscador nos ofrece otros bloques de imágenes

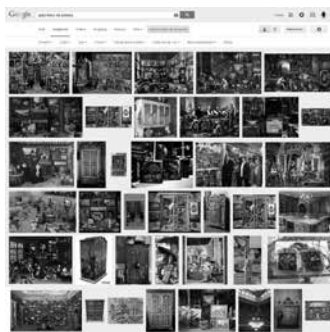
supuestamente relacionados con nuestra demanda. Encontramos por ejemplo la opción *Buscar por imagen* que nos conduce a las *Imágenes visualmente similares*. De esta forma llegamos a un nuevo mosaico más heterogéneo que el primero, ya que las imágenes que resultan siguen sólo criterios de similitud compositiva, principalmente de color.



34

Resultados de Google Imágenes para la opción *buscar imágenes visualmente similares*. Términos de búsqueda: *La Joven de la perla de Vermeer*. Fecha de consulta: 15/04/15.

Al utilizar el término mosaico, destacamos la visión unitaria del conjunto. No es el resultado de una suma de elementos independientes sino que éstos forman un mapa, una constelación, para ser leída como un todo. Y es así como nuestra mirada procede delante de este dispositivo. El plano de trabajo de los ya citados proyectos de Warburg o Malraux mantiene una clara correspondencia conceptual y formal con la página web. Yendo más atrás en el tiempo nos podemos remitir a los gabinetes de pintura retratados por los pintores del



A la izquierda: David Teniers el Joven, *El archiduque Leopoldo Guillermo en su galería de pinturas en Bruselas* (1651) Museo del Prado, Madrid. Óleo sobre cobre, 104,8x130,4cm. A la derecha: Resultados de Google Imágenes para los términos de búsqueda: *Gabinets de pintura*. Fecha de consulta: 14/05/15.

siglo XVII, en los que los cuadros se apilaban desde el suelo hasta el techo, ocupando todo el espacio disponible en los muros. De esta forma se invitaba al espectador no a mirar al cuadro de forma aislada sino a realizar una labor de interlectura, a comparar, a recorrer con la mirada toda la superficie, incapaz así de aislar cada pintura, que siempre está en relación con las que la rodean.

Estos retratos de los gabinetes pueden ser leídos como meta pinturas. Son cuadros que nos hablan de la propia pintura y nos retratan el espacio en el que ésta era experimentada por el espectador<sup>44</sup>. Trasladando este lenguaje al momento actual, podríamos ver en la página web el equivalente a estas representaciones. No sólo como una meta pintura de la meta pintura (la representación del espacio de la pintura reproducido en el espacio de la red), sino como un espacio, ahora virtual, en el que se nos presenta la obra de arte no de forma aislada sino en relación con todo el conjunto. El marco de esta pintura pasaría a ser el marco de nuestra pantalla, y los cuadros en ella representados serían las imágenes del mosaico de Google. Sin embargo encontramos una diferencia clave. Mientras que en los gabinetes de curiosidades cada cuadro era único y original, en la web lo que ocurre cuando buscamos una obra de arte es que ésta se nos presenta multiplicada infinitud de veces (dependiendo de la búsqueda la repetición será más monótona o más heterogénea). Es esta lógica de repetición una de las principales aportaciones del medio digital al campo de la reproducción de la imagen, y uno de los puntos sobre la que pondremos acento a lo largo de la investigación.

En la web encontramos infinidad de versiones de un mismo elemento. Cogemos como ejemplo un cuadro de Piero della Francesca e insertamos en el buscador los términos *Piero della Francesca Bautismo de Cristo*. El cuadro aparece repetido hasta la extenuación, cada versión subida por un usuario distinto. ¿Cuál es la más cercana al original? Ya no sabemos (o no nos interesa) la respuesta. La web provoca que ninguna imagen esté por encima de las demás, todas forman un mapa colectivo. Esta cantidad de versiones, si se mira de este modo, enriquece la obra original en el sentido de que nos da múltiples opciones, que serán más o menos válidas para cada usuario.



Resultados de Google Imágenes para los términos de búsqueda: *El bautismo de Cristo Piero della Francesca*.

44 PEREC, G. (1979), *El Gabinete de un aficionado. Historia de un cuadro*, Barcelona: Anagrama, (ed. 1989). Este relato gira en torno al cuadro que el millonario Hermann Raffke encargó al pintor Heinrich Kürz, en el que se le representa sentado admirando su colección de arte. La pintura que ocupa el lugar central de la pared representa a su vez el propio cuadro, iniciándose una lógica repetitiva sin fin, de representaciones dentro de representaciones, que nos pueden remitir a la repetición que encontramos en la web.

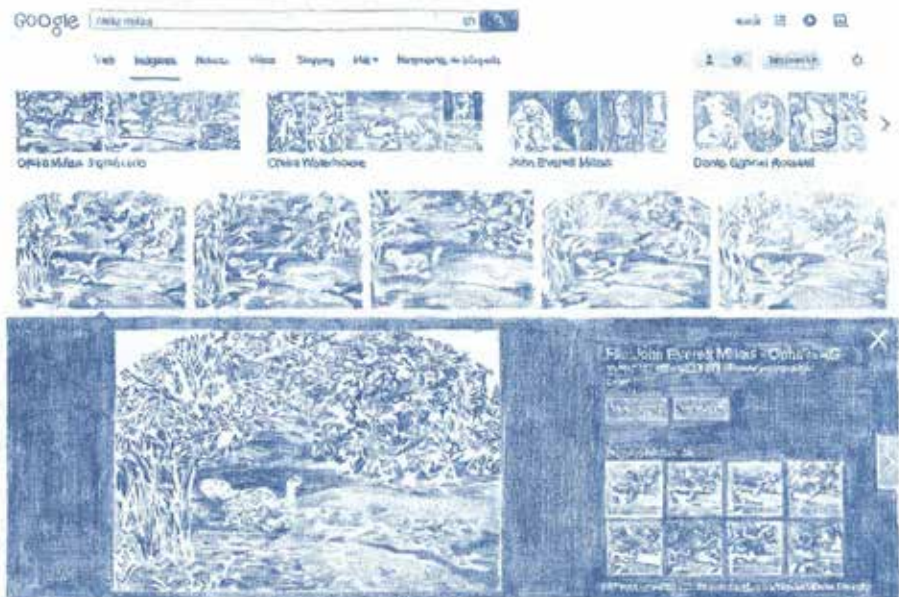
Laric defiende que toda producción es una reproducción y que la reproducción técnica de una obra no acaba con el aura de ésta, sino que paradójicamente, la aumenta. En uno de sus videos podemos escuchar esta cita de Latour:

Cuanto más imágenes, mediaciones, intermediarios, iconos sean multiplicados y abiertamente fabricados, explícita y públicamente contruidos, más respeto tengo hacia sus capacidades para dar la bienvenida, reunir, para recordar el significado y la santidad.<sup>45</sup>

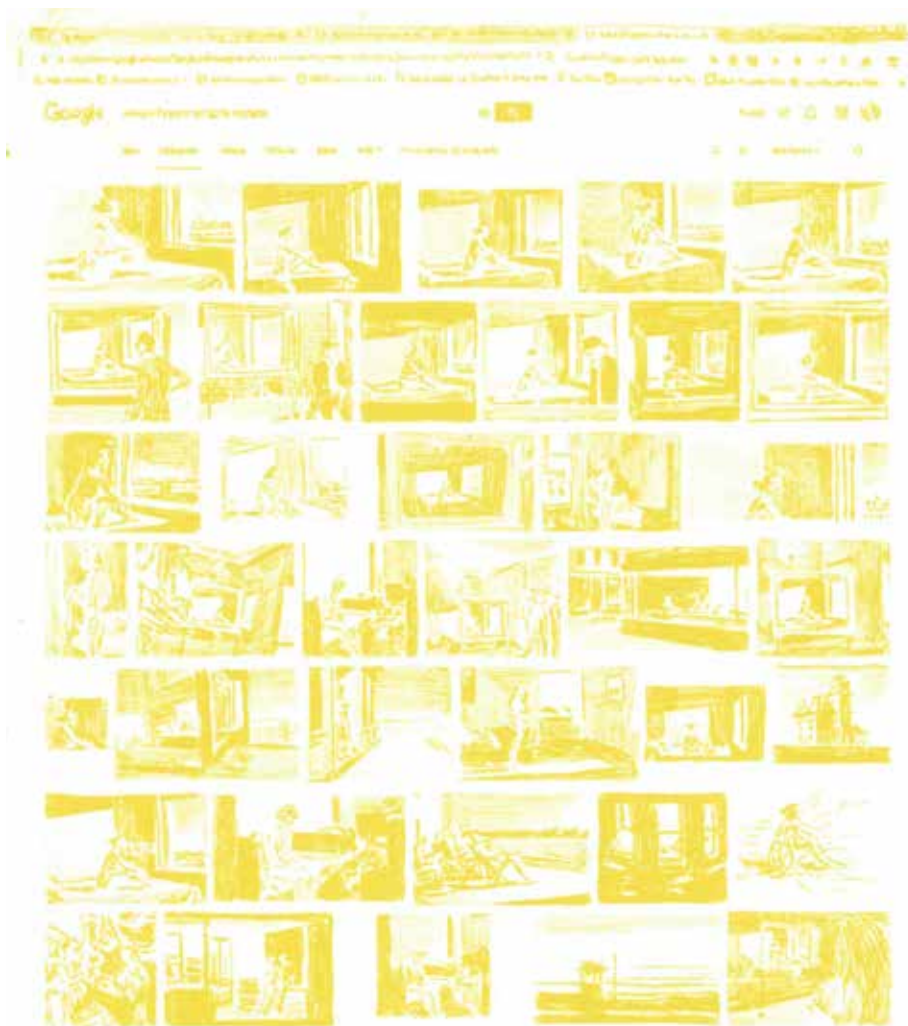


Oliver Laric, fotograma de *Versions* (2010). Vídeo.

45 LATOUR, B. (2002) «What is Iconoclasm? Or Is there a world beyond the image wars?» En LATOUR, B., WEIBEL, P. (ed.) (2002) *Iconoclasm: beyond the image wars in science, religion and art*. (pp. 16-40). London: The MIT Press. p.18. Traducción de Lucía Risueño. Texto original: «The more images, mediations, intermediaries, icons are multiplied and overtly fabricated, explicitly and publicly constructed, the more respect I have for their capacities to welcome, to gather, to recollect meaning and sanctity».



Lucía Risueño. Copia manual de la interfaz de Google Imágenes para los términos de búsqueda: *Ofelia Millais* (2015)  
Grafito y papel de calco sobre papel, 29,7 x 21 cm.



Lucía Risueño. Copia manual de la interfaz de Google Imágenes para los términos de búsqueda: *Edward Hopper sol de la mañana* (2015) Bolígrafo y papel de calco sobre papel, 29,7 x 21 cm.

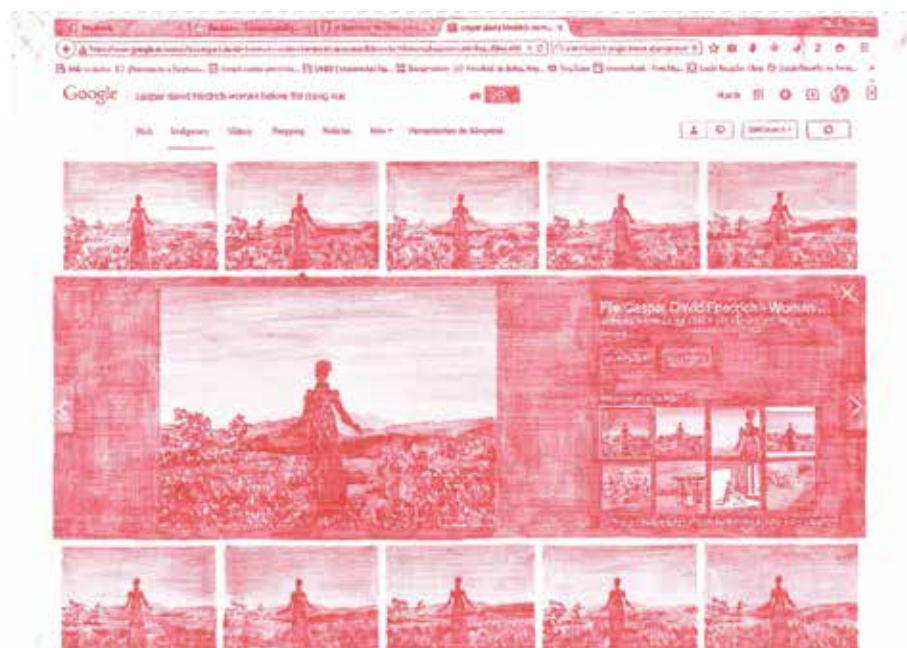


Lucía Risueño. Copia manual de la interfaz de Google Imágenes para los términos de búsqueda: *Los Amantes Magritte* (2015) Grafito y papel de calco sobre papel, 29,7 x 21 cm.



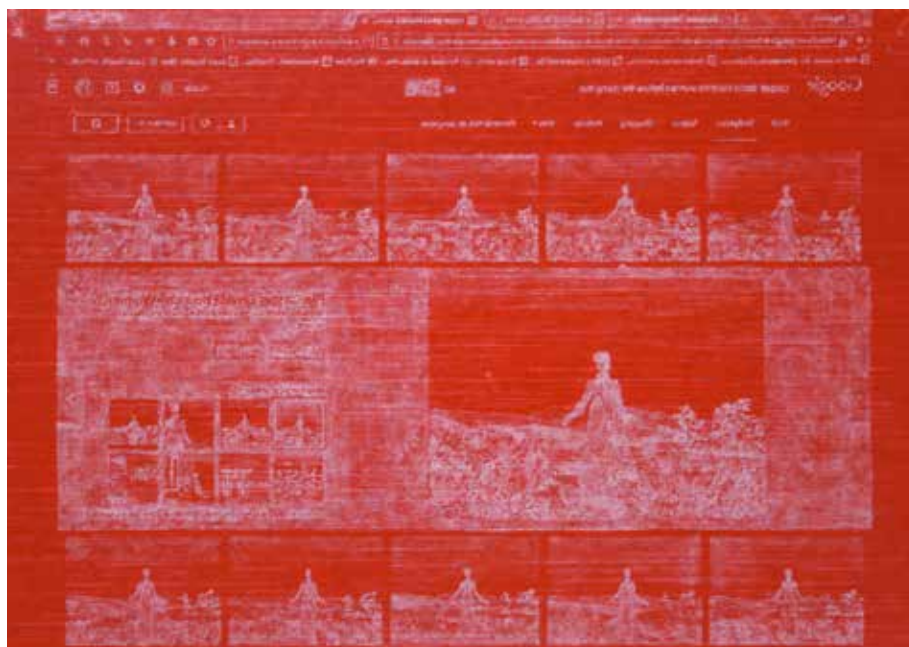
Lucía Risueño. Copia manual de la interfaz de Google Imágenes para los términos de búsqueda: *La Anunciación Fra Angelico* (2015) Grafito y papel de calco sobre papel, 29,7 x 21 cm.



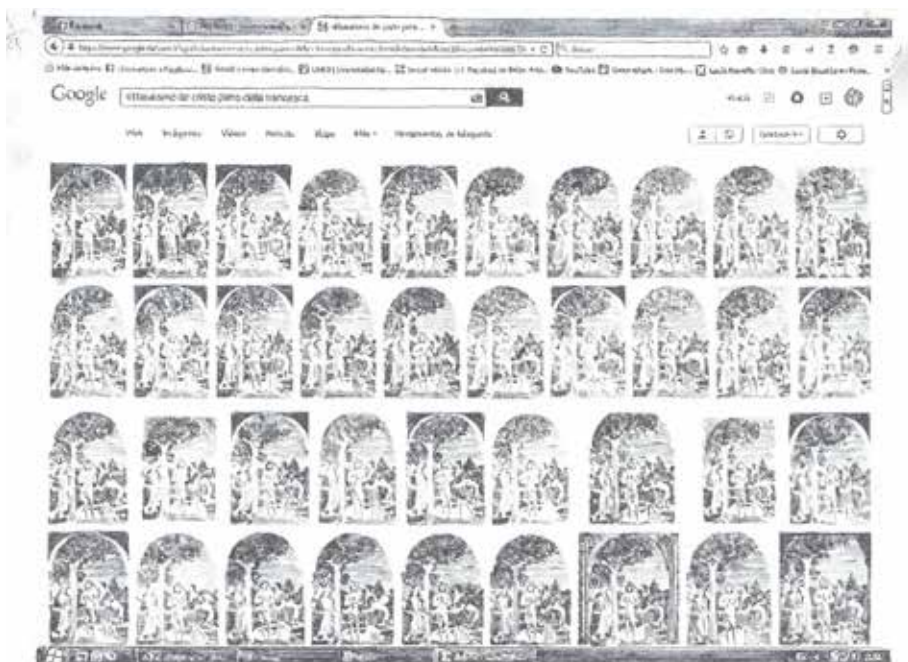


Lucía Risueño. Copia manual de la interfaz de Google Imágenes para los términos de búsqueda: *Caspar David Friedrich woman before the rising sun* (2015) Grafito y papel de calco sobre papel, 29,7 x 21 cm.





Lucía Risueño. Papel de calco utilizado para la copia manual de la interfaz de Google Imágenes (2015).



Lucía Risueño. Copia manual de la interfaz de Google Imágenes para los términos de búsqueda: *Piero della Francesca bautismo de Cristo* (2015) Grafto y papel de calco sobre papel, 29,7 x 21 cm.



Lucía Risueño. Papel de calco utilizado para la copia manual de la interfaz de Google Imágenes (2015).



Lucía Risueño. Copia manual de la interfaz de Google Imágenes para los términos de búsqueda: *La joven de la perla Vermeer* (2015) Grafito y papel de calco sobre papel, 29,7 x 21 cm.



Lucía Risueño. Papel de calco utilizado para la copia manual de la interfaz de Google Imágenes (2015).



### **3. El archivo digital como fuente de material**





### 3.1. Las prácticas apropiacionistas y el artista como postproductor

Como ya se ha expuesto, el punto de partida de la investigación es la reproducción de la obra de arte en Internet. Así, se toma el mosaico que despliega el buscador de Google como origen para las propuestas personales realizadas durante el proceso de investigación, en las que se utilizará el gran caudal de imágenes disponible en el archivo digital como materia prima. Mediante su apropiación, se jugará con la reelaboración de dichas imágenes siguiendo distintas estrategias. Por lo tanto podemos hablar de una doble apropiación: de la obra de arte tomada como fuente primaria y de la reproducción que realiza Google de dicha obra.

El origen de las prácticas apropiacionistas se sitúa en Marcel Duchamp, aunque es a partir de la posmodernidad cuando este tipo de prácticas proliferan. Desde los años 70 muchos fueron los artistas que trabajaron precisamente con los conceptos de la reproducción de la obra de arte y la naturaleza de dichos sistemas reproductivos. Una práctica la de la apropiación que no supone simplemente un desplazamiento en el tiempo de ciertos lenguajes o pautas estéticas sino una relectura y una revisión de lo que nos viene dado, del pasado, y una reflexión crítica sobre la representación y el contexto en el que se enmarca la obra de arte, las condiciones de su recepción.

En el momento actual estamos inmersos en la hiperabundancia de contenidos que nos proporciona la red, en la que es imposible mantener la atención fija durante mucho tiempo. Hoy en día los conceptos de originalidad y creatividad, opina Kenneth Goldsmith, no tienen sentido alguno, ya no es coherente intentar aportar nada nuevo<sup>46</sup>. Es por eso que la investigación se centrará en aquellas propuestas que abogan por una reelaboración de lo que ya nos viene dado y que, a su vez, tratan temas como el de la copia, la originalidad, la autoría o la repetición desde diferentes perspectivas, para dar una visión amplia del tema.

La masificación de imágenes nos confronta con un repertorio en el que es difícil distinguir capturas. Puede ser muy fácil seguir repitiendo de una manera redundante imágenes que ya existen, pero muchos artistas como gesto de rebeldía plantean una *ecología de la imagen*, en una especie de ejercicio de contención: reutilizar las imágenes, para expresarme visualmente como artista.

46 GOLDSMITH, K. (2014, 15 de Febrero) «La vanguardia vive en Internet» [Artículo, entrevista] *Cultura, El País*. Versión web [Fecha de consulta: 11/12/14]: [http://cultura.elpais.com/cultura/2014/02/12/actualidad/1392223183\\_765280.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2014/02/12/actualidad/1392223183_765280.html)

La fabricación física de la imagen ha quedado suplantada por la asignación de sentido. El artista ya no es el que fabrica obras, sino el que prescribe qué sentido tiene una imagen en un contexto.<sup>47</sup>

A consecuencia del creciente número de prácticas que siguen estas estrategias, Nicolas Bourriaud definió el papel del artista a partir de los 90 como el de un post productor. Cada vez más artistas insertan su trabajo en el de otros, se apropian de la oferta cultural ya existente para interpretarla, reelaborarla y reexponerla. De esta manera, borran las fronteras entre productores y consumidores, entre copia o ready-made y creación u original, dotando a las nuevas formas de expresión de ese carácter progresista y emancipador del que hablaba Benjamin. En este nuevo paisaje cultural, el artista podría compararse con el DJ que selecciona y reinserta los objetos en contextos diferentes.

Ya no se trata de hacer tabla rasa o crear a partir de un material virgen, sino de hallar un modo de inserción en los innumerables flujos de la producción. [...] La pregunta artística ya no es: «¿qué es lo nuevo que se puede hacer?», sino más bien: «¿qué se puede hacer con?».<sup>48</sup>

50

Volvemos a Oliver Laric. Sus proyectos reflejan las condiciones de la era digital en la que nos encontramos y tienen muchos puntos en común con las propuestas que aquí se realizan, en cuanto a que se plantean problemáticas relacionadas con el papel que tienen las imágenes tradicionales reinsertadas en el momento presente a través de las nuevas condiciones de recepción. Sin embargo, mientras que Laric abarca todo tipo de imágenes, ya sean artísticas, religiosas, de la cultura de masas o de la publicidad, mis propuestas se centrarán únicamente en el arte con mayúsculas, acotando el campo de actuación a la pintura tradicional de los grandes artistas de la Historia del Arte.

Laric muestra su trabajo como un eslabón más en la cadena de versionados, pues sus proyectos acaban colgados en la red para que sean los usuarios los que continúen libremente con su labor de copia y remix. Esta nueva oleada de prácticas de apropiación tiene que ver con que el medio virtual es propicio a este tipo de acciones. El *copy and paste* es una de las estrategias más utilizadas en la red<sup>49</sup>, ya que las imágenes que nos propor-

47 FONTCUBERTA, J. (2014, 23 de Enero) «Joan Fontcuberta: La autocensura es hoy la forma habitual de censura desde el poder» [Artículo, entrevista] *Valenciaplaza.com* [Fecha de consulta: 5/05/15]: <http://www.valenciaplaza.com/ver/116395/joan-fontcuberta-la-autocensura-es-hoy-la-forma-mas-habitual-de-censura-desde-el-poder-.html>

48 BOURRIAUD, N. (2004) *Postproducción. La cultura como escenario: modos en los que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, (ed. 2007), p. 13

49 GROYS, B. (2010) *Op. Cit.*

ción no constituyen un fin en sí mismas sino que son parte de un proceso. A cada manipulación, la imagen se convertirá en otra distinta, en otra nueva percepción de aquel que la recibe.<sup>50</sup>

Podría decirse que las imágenes flotan entre interfaces sin llegar a constituir el producto final de un procedimiento —analógico o digital—. [...] parecen haberse convertido en un proceso en sí mismas, imponiendo una temporalidad que nos remite a procesos de repetición y actualización, secuencias que ya no responden a un orden narrativo sino que tienden a percibirse como organizaciones aleatorias.<sup>51</sup>

Estas imágenes de baja calidad, poca resolución y de circulación tan libre llaman a su descarga, a su reutilización, a ser copiadas, compartidas y reinser-tadas en otros contextos por la masa de usuarios, debido precisamente a esa facilidad de distribución. La multiplicación de interfaces y la gran movilidad de estas imágenes posibilitan su recepción desespacializada y simultánea. Son lo que Hito Steyerl ha denominado las *poor images* o imágenes pobres.

En la serie *JPGs* de Thomas Ruff podemos ver como el artista hace evidente de una forma muy clara el carácter pobre (en el sentido que le da Steyerl) de las imágenes de la web, aumentándolas a gran escala hasta que el pixel se hace visible. Es cuando nos colocamos a cierta distancia cuando vemos la escena que representan, aludiendo una vez más a la técnica del mosaico.

Como vemos con la obra de Ruff o Fontcuberta (entre otros muchos artistas) la libre circulación de estas imágenes hace que a medida que viajan vayan generando vínculos y diversos usos, creando esa memoria de constelación de la que nos habla Brea y abriendo su campo de actuación.

La imagen pobre construye redes globales anónimas a la vez que crea una historia compartida. Construye alianzas a la vez que viaja, provoca traducciones o malas traducciones, y crea nuevos públicos y debates. Perdiendo su sustancia física recupera algo de su poder político y crea un aura nueva alrededor de ella. Este aura no está basada en la permanencia del original sino en la trascendencia de la copia.<sup>52</sup>

50 BREA, J.L. (2010) *Las Tres Eras de la Imagen...Op.Cit.* p.97: «Toda idea que se lee, que se recibe, que se escucha, que se entiende...habita al receptor, es de nuevo pensada en él. [...] Todo sujeto de conocimiento es genuinamente agente productor de la idea que acaricia. [...] Todo receptor es un refabricador de ideas, no hay conocimiento ni pensar fuera de ese proceso de autoría compartida».

51 ALONSO ATIENZA, L. (2014) «Un acercamiento a interfaces húmedos» En: FERNANDEZ POLANCO, A. (ed.) (2014) *Pensar la imagen...Op. Cit.* (pp. 93-112) p.100.

52 STEYERL, H. (2009) *In Defense of the Poor Image*. [e-flux. Artículo en línea] [Fecha de consulta: 08/03/15]: <http://www.e-flux.com/journal/in-defense-of-the-poor-image/>. Traducción de Lucía Risueño. Texto original: «The poor image thus constructs anonymous global networks just as it creates a shared history. It builds alliances as it travels, provokes translation or mistranslation,

Se propone así una acción que aborda las cuestiones de copia manual, reproducción, unicidad y repetición en el contexto actual de la imagen, aprovechando su facilidad de reutilización, su amplia difusión y su constante devenir, y convertir así estas *poor images* en la materia prima para su posterior reelaboración. De esta forma se ponen en discusión dos tiempos, dos concepciones de la imagen: la de objeto de arte como imagen materia y la de su reproducción digital como imagen pobre.

Las series de obras de Sherrie Levine son uno de los referentes principales para muchos artistas contemporáneos que desarrollan sus propuestas apropiándose del material que le facilita el archivo web. Uno de sus primeros trabajos a este respecto es su serie fotográfica *After Walker Evans* (1981), en la que refotografía las fotografías de este autor apropiándose de ellas y presentándolas como suyas. Con esta acción no pretende realizar una copia mecánica de las originales sino proponer una obra que, sin ser original, presente ella misma la *Diferencia*<sup>53</sup> en términos deleuzianos, una diferencia que se expresa no a través de la identidad sino a través de la repetición. Levine propone una relectura de la obra de otro a través de su experiencia. Este nivel de apropiación podría equipararse al que realiza cada usuario que sube a la web la reproducción digital de la obra de arte en cuestión.

52



A la izquierda: Sherrie Levine. *After Walker Evans* (1981). The Metropolitan Museum of Art, Nueva York. Fotografía, 12.8×9.8 cm. A la derecha: Resultados de Google Imágenes para los términos de búsqueda: *Sherrie Levine After Walker Evans*. Fecha de consulta: 14/05/15.

and creates new publics and debates. By losing its visual substance it recovers some of its political punch and creates a new aura around it. This aura is no longer based on the permanence of the «original», but on the transience of the copy».

53 DELEUZE, G. (1968) *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu, (ed. 2002)

Sin embargo la obra de Levine reflexiona no sólo sobre los conceptos de copia, originalidad o autoría sino sobre los propios medios de reproducción. Mientras en sus primeras series aún se decantaba por la fotografía, un medio técnico, en series posteriores, Levine introduce los medios de copia manual, realizando ella misma las copias de obras de grandes artistas a partir de las reproducciones de pequeño tamaño que encontraba en los catálogos. De esta forma conseguía devolver a la obra algo de ese aura que había perdido con la reproducción mecánica. Mientras que Levine utilizaba las reproducciones que encontraba en los catálogos, aún un soporte analógico, yo parto del siguiente nivel de reproductibilidad, esto es, de la imagen digital que encontramos en la red para someterla a un proceso manual de copia a través del papel de calco. La estrategia es la misma que utiliza Levine pero partiendo del estado de la imagen característico del momento actual. El empleo del papel de calco resulta interesante ya que, durante mucho tiempo (se inventó a finales del siglo XIX), éste sería el único método para la copia, utilizado por ejemplo en las máquinas de escribir o en la escritura manual. Hoy en día este método resulta casi obsoleto debido a los avances técnicos. Se propone su uso precisamente como una reiteración en la vuelta a lo analógico y manual frente a lo digital.

53



A la izquierda, resultado de Google Imágenes para los términos de búsqueda: *Los Amantes Magritte*. Fecha de consulta: 27/10/14. A la derecha, impresión del mosaico intervenido con lápiz para realizar la copia manual.

Mediante mi acción devuelvo el carácter de unicidad a la imagen, la paso por mi filtro y le doy de nuevo ese trabajo manual que había desaparecido con la reproducción digital. El proceso comienza introduciendo los términos de búsqueda ya citados, nombre de la obra y su autor. Las obras escogidas serán obras de la tradición pictórica para, como ya se ha dicho, hacer hincapié en

los cambios de recepción y relación con el arte entre la tradición y la época presente. Cogiendo el mosaico que despliega Google como imagen unitaria, se imprime (la imagen se vuelve analógica) y se somete al proceso de copia manual a través del dibujo. El papel de calco se enseña como muestra del proceso de la copia, testigo del trabajo.

Con esta propuesta, reubico la imagen y pongo la atención en el marco, en las condiciones en que es recibida por el espectador.

### 3.2. Cuando la imitación se vuelve original

Muchas propuestas a lo largo de los últimos años se han encaminado a cuestionar el valor de la copia, su estatus como obra de arte y el retorno de ésta a una cierta unicidad. El porqué de esta postura se podría ver como una consecuencia de la sobresaturación de información visual que nos rodea y al aumento de las posibilidades técnicas con las que ahora contamos para reutilizar, editar, reproducir las imágenes.

54

Steyerl habla de este nuevo tipo de aura alrededor de las imágenes que circulan por la red, un aura que ya no se basa en la permanencia del original sino que se genera por la trascendencia de la copia, basada en la movilidad, la inmediatez, la velocidad, la repetición múltiple. Gracias a la digitalización, la obra puede llegar a un número inmenso de usuarios. Podríamos decir así que esta nueva forma aurática de la imagen digital se debe a la copiosidad, a la abundancia y a la difusión y a su capacidad de ser compartida.

La multiplicación de un icono, lejos de diluir su poder de culto, aumenta su fama.<sup>54</sup>

Adam Lowe, fundador y director de Factum Arte<sup>55</sup>, habla sobre el facsímil, y como la idea de que la copia siempre resta valor al original es falsa. Un facsímil nunca es igual a otro, aunque estén basados en el mismo original. Para Lowe cada nueva representación es única, lo que añadiría valor al original en lugar de restárselo. Dicho valor emana desde dentro del objeto pero también se construye desde el exterior, y una buena reproducción enriquece el original. Pone así en cuestión la noción tradicional casi mística del aura de una obra, entendiendo la originalidad como algo cambiante y vivo, un proceso.

Una de las reflexiones sobre la copia más tempranas en la historia del arte surgió alrededor de las imitaciones romanas de esculturas griegas: cuando éstas desaparecen, las romanas son consideradas como originales, elevan su estatus al de obras de arte autónomas.

54 HUGHES, A. (1997) *Sculpture and its reproductions*. London: Reaktion Books. p. 38

55 Página web de Factum Arte [Fecha de consulta: 10/10/14]: <http://www.factum-arte.com/aboutus>



Oliver Laric, *Kopienkritik* (2011). Instalación en Skulpturhalle Basel.

En torno a esta idea gira el proyecto *Kopienkritik* de Oliver Laric, en el que retoma el concepto del siglo XIX que de las copias romanas se tenía, creyéndolas inferiores a los *originales* griegos. Así, Laric realiza una serie de moldes de poliuretano de famosas esculturas griegas. Reitera la acción de copiar a través del molde, del que saca múltiples copias *iguales*, que expone como obras de arte. El montaje de las piezas crea una lógica de repetición, percibimos la misma escultura igual pero distinta (*same, same, but different*), multiplicada. ¿Cuál es la original? ¿Tiene sentido preguntarse esto? Para Laric cada una de las copias es igual de válida que las demás, igual de válida que sus predecesoras, incluso que el original. Ensalza la copia, el sucedáneo, como enriquecedor de éste. Cuando Laric somete a las obras de arte al proceso de copia mediante los moldes o el escaneado en 3D, lo hace con «el propósito de eliminar las jerarquías históricas y materiales y reducir todas las obras a objetos y formas»<sup>56</sup>. De la misma manera cuando nos sumergimos en el espacio virtual las reproducciones de las obras se ven sometidas a un proceso de igualación, de abolición de toda distinción o jerarquía con respecto a la obra original, que ya no tiene cabida ahí. Mi uso del papel de calco para la copia provoca una reafirmación de la igualación de todas las imágenes en un mismo estrato, pues la monocromía que impone dicha técnica (como sucede con los moldes de Laric) hace que la repetición se haga aún más visible, y que el estatus de sucedáneo o imitación se refuerce.

55

56 LARIC, O. (2012, 21 de Noviembre) «Lincoln gallery archive to undergo 3D scans for Contemporary Art Society commission» [Artículo, entrevista] *The Independent*. Versión web. [Fecha de consulta: 26/04/15]: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/news/lincoln-gallery-archive-to-undergo-3d-scans-for-contemporary-art-society-commission-8339984.html>

Esta disolución de las categorías se toma como posición para la propuesta de la investigación. Al igual que la obra de Levine, que trata los diferentes estados de reproducción desde la fotografía a la copia manual, mi trabajo se inicia con la inversión del proceso lógico de reproducción, que va desde un original pasando por distintos niveles hasta llegar a la versión digital. Así, me posiciono en el final de la cadena, siendo este mosaico el que constituye mi original (entendiendo original como origen, como precursor). Surge aquí una paradoja, pues para llevar a cabo la copia, la imagen fuente, el mosaico de Google impreso, sufre una transformación. Esta transformación podría verse de dos maneras: por un lado se destruye al intervenir con lápiz o bolígrafo para traspasar la imagen al papel. Es decir, para nacer, la copia debe imponerse sobre el original. Por otro lado también podemos ver este proceso de intervención como una forma de devolver a la reproducción digital una cierta aura, un cierto estatus de originalidad al dejar mi huella personal sobre ella y convertirla en algo irrepetible.

56

Algo parecido a lo que realiza Gerhard Richter en su serie de fotografías pintadas, en las que devuelve un cierto estatus de originalidad a un medio caracterizado por su reproductibilidad o Cristina Garrido en su proyecto *Veil of Invisibility* de 2011, en el que interviene con pintura postales de museos y galerías.

Mi intervención consiste en hacer que la obra de arte desaparezca de la postal. Esta eliminación es negativa sólo aparentemente, pues en la reproducción mecánica de la obra, añado una capa de pintura que transforma la postal en un objeto único, alterando su valor.<sup>57</sup>



A la izquierda, impresión e intervención con bolígrafo sobre la interfaz de Google Imágenes para los términos de búsqueda: *Edward Hopper sol de la mañana*. A la derecha, el resultado de la copia manual de la interfaz.

57 GARRIDO, C. (2011) [página web oficial][Fecha de consulta: 24/11/14]: <http://www.cristina-garrido.com/Veil-of-Invisibility>



### 3.3. La nueva objetualidad del archivo digital. El retorno a lo analógico

Un dispositivo no es una materia, ni un material, ni un objeto, aunque tenga materialidad, aunque esté realizado con ciertos materiales y se conforme con una cierta objetualidad.<sup>58</sup>

Una de las características principales del archivo digital es la ausencia de materialidad física en cuanto a objeto tal y como podríamos entenderla en un libro o una pintura, cuando la imagen estaba sujeta a un medio o soporte. Sin embargo, se puede hablar de un nuevo tipo de materialidad de lo digital. Aunque la capacidad de almacenamiento en la nube es inmensa, ésta no es infinita, ocupa espacio en nuestro hardware. La imagen digital está compuesta por una serie de códigos matemáticos que, al ser descifrados algorítmicamente, la hacen visible, permitiendo su reproducción y transmisión de forma automática. El píxel es la unidad básica de la imagen digital en la que ésta se nos presenta. Para acceder a dicha información virtual necesitamos de la presencia de dispositivos físicos como ordenadores que hagan visible el archivo. Lo que Hans Belting ha llamado «cuerpo medial»<sup>59</sup> o medio portador, que no constituye un soporte fijo de la imagen sino transitorio, en el que la imagen se instala momentáneamente para ser vista, pero en el que no permanece. Las características de estos dispositivos mediadores son muy particulares ya que van más allá de su materialidad específica, influyendo en nuestros modos de percepción:

El medio portador no es neutro: está presente como si constituyera la imagen y participa de la experiencia perceptiva, de los actos de ver. El medio portador actúa en su puesta en escena (en su instalación) como un dispositivo. [...] Un dispositivo tiene voluntad de transparencia, no está para ser visto, pero está.<sup>60</sup>

Es cierto que hablamos de una espacialidad distinta, pues las imágenes son intercambiables y los tiempos instantáneos y simultáneos. Su materialidad viene dada por la pantalla o interfaz.

En una realidad en la que los dispositivos electrónicos y las redes están cada vez más presentes y menos visibles, lo tangible de las interfaces contrasta con lo virtual de las imágenes digitales y sus posibilidades ubicuas en tiempos

58 LARRAÑAGA, J. (2011) «La imagen instalada». *Re-Visiones*. N° 1. p. 7

59 BELTING, H. (2007), *Antropología de la imagen*, Buenos Aires: Katz. p. 16

60 LARRAÑAGA, J. (2011) *Op. Cit.* pp. 7-8

y espacios; las interfaces constituyen aún la parte que se muestra, física y determinada, susceptible de ofrecer algunas perspectivas sobre las condiciones en las que aparecen las imágenes. [...] El acercamiento a las imágenes en pantalla no se realiza en la búsqueda del origen o el contenido visible de las mismas, sino en las nuevas configuraciones de marcos donde se inscriben momentáneamente.<sup>61</sup>

58

Con la reelaboración manual del mosaico de Google se pone el acento en el contexto de recepción de la imagen. Mientras que las primeras copias estaban enfocadas únicamente al mosaico, tras unas cuantas pruebas decidí que la propia interfaz de la web era igual de importante que las imágenes, y que con la copia del dispositivo de la pantalla tal y como se nos muestra se trataba no sólo las nuevas características de las imágenes digitales sino el marco en el que se inscriben y mediante el cual nos acercamos a ellas, poniendo en evidencia la presencia en apariencia transparente del dispositivo mediador. La pantalla se vuelve analógica, perdiendo sus funciones prácticas de navegación por la red e imposibilitando nuestra interacción con ella. Se convierte en un fantasma, un fósil, y la imagen es obligada a posarse al recuperar un soporte estático sobre el papel.

Esta importancia de la presencia de la pantalla como nuestra forma de relacionarnos con la realidad se materializa en la obra *Línea del horizonte/ Línea de la pantalla* de Belén Zahera y Silvia Cuenca. En este proyecto, las artistas proponen un nuevo horizonte, ya no es el límite entre el cielo y el océano, entendiendo éste como una metáfora de la inmensidad que se extiende antes nosotros y que nos resulta inabarcable, sino que ahora es por la red por donde navegamos, la pantalla se interpone entre nosotros y la experiencia directa de la realidad.

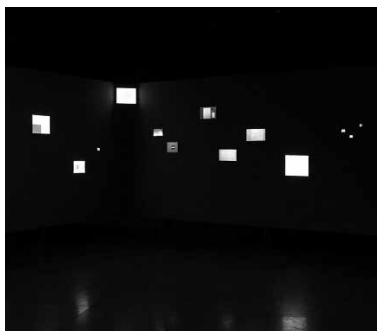
Ya no viajamos a la aventura, sino que todo lo hemos podido ver anteriormente, desde nuestra casa y enmarcado en la pantalla. El mundo tangible se convierte en imagen paulatinamente, una imagen que ni siquiera tiene ya un cuerpo, sino que es digital. No ocupa ningún espacio, y, de hacerlo, éste sería siempre aquel de la pantalla, un lugar extraño que acoge el todo y la nada al mismo tiempo.<sup>62</sup>

En la misma línea se sitúa el proyecto *Behind the Screens* de Irene de Andrés, centrándose en las pantallas de los dispositivos como espacios saturados de imágenes. Interviniéndolos, posibilita que las pantallas se vuelvan lienzos en blanco capaces de mostrarnos de nuevo una sola imagen. Pone así el acento

61 ALONSO ATIENZA, L. (2014) *Op. Cit.* p. 96.

62 ZAHERA/CUENCA, (2009) *Línea del horizonte/ Línea de la pantalla*. [Página web oficial] [Fecha de consulta: 17/05/15]: <http://zaheracuenca.blogspot.com.es/2011/02/linea-del-horizontelinea-de-la-pantalla.html>

en el marco, en el contexto de recepción de la imagen para devolverle un carácter más pictórico, la estaticidad que proporciona el lienzo. Éste tiene potencia para albergar cualquier imagen (al igual que la pantalla), pero debe decidirse por una sola. Mediante el sistema expositivo hace también alusión

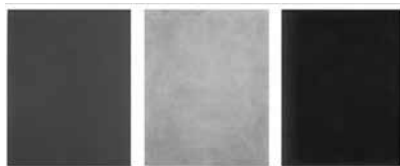


A la izquierda, Irene de Andrés, *Behind the Screens* (2012). Instalación en Matadero, Madrid. A la derecha, 0.10: *Última exposición futurista* (1915).

59

a la Última Exposición Futurista en la que participó Málevich con su famoso Cuadrado Negro situado en el ángulo de la sala, conectando su propuesta con la tradición pictórica.

Haciendo también una reflexión sobre la pantalla de los dispositivos móviles y su conexión con la pintura, Hito Steyerl nos presenta su proyecto *Red Alert*, en el que tres monitores colgados verticalmente en la pared y emitiendo en bucle un vídeo con un campo de color rojo, nos remiten a la obra pictórica *Puro rojo, puro amarillo, puro azul* (1921) de Alexander Rodchenko. Steyerl define



A la izquierda, Alexander Rodchenko, *Pure Red Color, Pure Yellow Color, Pure Blue Color* (1921). MoMA, Nueva York. Óleo sobre lienzo, tres paneles de 62,5 x 52,5 cm. A la derecha, Hito Steyerl, *Red Alert* (2007). Instalación de vídeo sobre tres monitores.

esta obra como una traducción del lenguaje pictórico a los new media (con mi propuesta se plantea el proceso inverso), y vuelve a plantearnos la presencia de las nuevas tecnologías en nuestro día a día.

Estos proyectos visibilizan la función mediadora de la pantalla en nuestra relación con la imagen, cómo ésta no es simplemente un soporte temporal en el que la imagen se instala sino que su presencia trae consigo implicaciones más profundas.

Aunque vemos que la imagen digital necesita de un espacio físico para mostrarse al espectador, esta sigue siendo virtual. Una de las cuestiones que interesan en esta investigación es el modo en que dicha imagen digital, aunque dotada de cierta materialidad, retorna al estado de analógica.

En los años 90, cuando Internet era aún abarcable, Kenneth Goldsmith<sup>63</sup> intentó imprimirlo todo por el temor de que se perdiera la información allí contenida. Hubo quién definió esta acción como absurda, ya que era degradar el nuevo medio digital llevándolo hacia un estado más primitivo. Esta primera tentativa se puede ver como el origen de la convocatoria *Printing Out The Internet*<sup>64</sup> que lanzó en 2013. Con ella invitaba a todo aquel que quisiera a imprimir cualquier tipo de documento o archivo existente en Internet. Todo el material recibido (finalmente más de 10 toneladas de papel) sería expuesto en la galería LABOR de México.

60



Kenneth Goldsmith en la galería LABOR, *Printing Out The Internet* (2013).

63 GOLDSMITH, K. (2013, 26 de Julio) «Imprime, que algo queda: poeta convoca al mundo a imprimir todo Internet» [Artículo, entrevista] *Letras Libres* [Fecha de consulta: 17/01/15]: <http://www.letraslibres.com/blogs/polifonia/imprime-que-algo-queda-poeta-convoca-al-mundo-imprimir-todo-internet>

64 *Printing Out the Internet* está dedicado al programador y activista Aaron Swartz, acusado de descargar artículos académicos de JSTOR (Journal Storage), y quien se suicidó después de saber que tenía cargos por más de un millón de dólares y 35 años de prisión.

Con este tipo de acciones, Goldsmith pone en evidencia el contrasentido entre este medio completamente virtual y nuestros intentos diarios de apropiarnos de él, de imprimir documentos burocráticos, imágenes, etc., para demostrar que algo existe, que lo poseemos. Intentamos atrapar este flujo constante de información, hacerla nuestra, enarbolando conceptos como los de originalidad, propiedad intelectual o cuantificación.

Lo que interesa de esta estrategia es el hecho de invertir las características naturales del medio virtual. Al igual que Goldsmith, yo selecciono y cristализo un momento concreto de la red, un medio caracterizado por su permutabilidad constante. Mi copia se vuelve testigo de ese instante, lo transitorio se vuelve eterno: «el hecho de que el momento de percepción en que se capta la imagen sea único en el tiempo contrasta fuertemente con su reproducibilidad infinita».<sup>65</sup>

Algunas prácticas ya se han planteado el problema que supondrá para el futuro el que las páginas web se pierdan, no queden registradas una vez desaparezcan o evolucionen. ¿Dónde irá a parar toda la información que contienen? Archivos, imágenes, textos, se perderán y no quedará constancia de ellos.

*Internet Archive. Wayback Machine*<sup>66</sup> es una iniciativa que se ha dedicado a recopilar y archivar 456 billones de réplicas de páginas web hasta la fecha. De esta forma queda un fantasma de lo que una vez fueron, una prueba de su existencia. Esta base de datos ofrece a cada usuario la posibilidad de salvar una copia de la página que quiera en el momento que quiera y así ésta podrá ser consultada por otros usuarios, como un viaje al pasado por la red. Mientras que esta página guarda copias virtuales de las webs, permaneciendo en el mismo medio al que pertenecen, mi acción copia y traslada las interfaces a un medio analógico, paralizando por completo el proceso y retornando a los soportes tradicionales de la imagen.

Aquí podemos citar el proyecto *Palimpsestos caza-fantasmas* (2014) de Álvaro Valls. En él, parte de los gif que encontramos en la web para, a través de su materialización pictórica, «capturar la presencia espectral de la imagen».<sup>67</sup> Así, las imágenes van siendo sepultadas por las sucesivas capas de pintura que representan el movimiento del gif, capturando «un instante para su reproducción eterna».<sup>68</sup> Al igual que las propuestas de esta investigación, el proyecto de Valls juega con la contraposición entre la materialidad de la pintura y lo fugaz de la imagen digital, añadiendo el movimiento en bucle del formato gif.

65 BUCK-MORSS, S (2004) «Estudios visuales... *Op. Cit.* p.40.

66 Página web de Internet Archive. *Wayback Machine* [Fecha de consulta: 25/04/15]: <http://archive.org/web/>

67 VALLS, A. (2014) *Palimpsestos caza-fantasmas*.

68 *Ibid.*

Le da un soporte permanente y analógico a lo que sólo percibimos momentáneamente a través de la pantalla, provocando confusión en la percepción del espectador que cree tocar aquello que mira.



Álvaro Valls, *Palimpsestos caza-fantasmas* (2014). Óleo sobre lienzo.

## 4. Conclusiones





Una de las conclusiones principales que he extraído a lo largo del proceso de investigación es el cambio en la concepción que tenía al inicio sobre la reproducción digital de las obras como una copia inferior a éstas. Tras el estudio de artistas como Vierkant o Laric y la lectura de los textos de Buck-Morss entre otros, he llegado a la conclusión de que la imagen digital debe abordarse desde nuevas posiciones, pues ha dejado ya de ser una mera reproducción de un objeto para extender su potencial de producción simbólica a otros niveles. Hoy en día no podemos pasar por alto que la realidad se da en la imagen. A través de ésta y de las nuevas y múltiples vías de acceso a ella con las que contamos gracias a Internet, podemos generar nuevos discursos y diálogos con la tradición. Internet es una herramienta que nos abre infinitud de posibilidades, tantas como usuarios hay en la red, y nos proporciona una mesa de trabajo virtual en la que reagrupar, recontextualizar y remezclar las imágenes, provocando un cambio en nuestra relación con el arte y la consecuente necesidad de una revisión de las categorías con las que lo entendíamos. Como dice Vierkant, la obra hoy en día radica tanto en el objeto como en las variaciones que de él se hacen.

En el momento en el que se supera la idea de la imagen digital como un sucedáneo de la obra, se podrá expresar el potencial de producción de valor de una herramienta como Internet. Con todo el material del que disponemos en la red, resulta interesante aprovecharlo para abrir nuevas vías de actuación, nuevas interacciones entre el pasado y el presente.

En la hiperabundancia de imágenes digitales en la que nos encontramos, que circulan libremente y se nos presentan de forma momentánea en nuestros dispositivos, (y una vez asumida esta nueva posición de la imagen digital como algo autónomo, diferente del objeto artístico al que se refiere) me surge la necesidad de devolver a estas imágenes un soporte estable, analógico, para evidenciar su nueva posición y provocar un cambio en el acercamiento a ellas. Es a través de la reelaboración manual de las imágenes digitales cuando se repara en la necesidad de una mirada más atenta, detenernos y analizarlas. Los dispositivos, como nos dice Larrañaga,<sup>69</sup> no son transparentes, influyen enormemente en nuestra percepción y nuestra relación con el arte, provocando una mirada fragmentada y de constelación que nos aleja del contenido de la imagen.

Al utilizar la reproducción digital de las obras de arte de la tradición pictórica como punto de partida para reelaborarlas a través de las técnicas tradicionales como el dibujo, se invierte el proceso lógico de reproducción de la obra de arte (que va del objeto materia a la imagen digital) y se trae el pasado al presente, estableciéndose un lazo con la tradición que ayuda a comprenderla desde la posición actual, y a replantear su papel hoy en día.

Debemos tener en cuenta que el acercamiento a la tradición está condicionado por los medios tecnológicos, que ya no son neutros. No es lo mismo observar un cuadro en directo que buscarlo a través de la red, y en estas dos formas de relación debemos tomar diferentes posiciones.

Por último, puedo decir que el trabajo manual, la experiencia práctica con los materiales, genera pensamiento. Es el proceso de copia del mosaico de Google lo que ha ayudado de forma muy importante a madurar los conceptos de la investigación. Como defiende Sennet, «hacer es pensar».<sup>70</sup>

70 SENNET, R. (2008) *Op. Cit.* p. 9.

## Referencias documentales



## Bibliografía

- ALVAREZ PLAGARO, A. (2012) *Plágaro* [Catálogo]. Vitoria-Gasteiz: Artium/ Centro- 69  
Museo Vasco de Arte Contemporáneo.
- BAL, M. (2009). *Conceptos viajeros en humanidades*. Murcia: Cendeac. BELTING, H. (2007), *Antropología de la imagen*, Buenos Aires: Katz.
- BENJAMIN, W. (1936) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México, D.F.: Ed. Itaca, (ed. 2003).
- BENJAMIN, W. (1983) *El libro de los pasajes*. Madrid: Akal, (ed. 2005).
- BOURRIAUD, N. (2004) *Postproducción. La cultura como escenario: modos en los que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, (ed. 2007).
- BREA, J. L. (2004) *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Murcia: Cendeac.
- BREA, J.L. (2010) *Las Tres Eras de la Imagen*. Madrid: Akal/ Estudios Visuales.
- BUCK-MORSS, S. (1989) *Dialéctica de la mirada. Walter Benjamin y el proyecto de los Pasajes*. Madrid: La Balsa de la Medusa, (ed. 2001).
- DELEUZE, G. (1968) *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu, (ed. 2002).
- DIDI-HUBERMAN, G. (2009) *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Madrid: Abad Editores.
- ELKINS, J. (ed.) (2009) *Artists with PhD. On the New Doctoral Degree in Studio Art*. Washington DC: New Academia Publishing.

FERNANDEZ POLANCO, A. (ed.) (2014) *Pensar la imagen /Pensar con las imágenes*. Madrid: Delirio.

GUMBRECHT, H. U. (2005) *Producción de presencia: lo que el significado no puede transmitir*. México: Universidad Iberoamericana

HOLLY, M. A., SMITH, M. (ed.) (2009) *What is Research in the Visual Arts: Obsession, Archive, Encounter*. Massachusetts: Clark Studies in the Visual Arts.

HUGHES, A. (1997) *Sculpture and its reproductions*. London: Reaktion Books.

LATOURE, B., WEIBEL, P. (ed.) (2002) *Iconoclasm: beyond the image wars in science, religion and art*. London: The MIT Press.

MARTÍN PRADA, J. (2001) *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Madrid: Fundamentos.

MALRAUX, A. (1947) *Le Musée Imaginaire*. Paris: Gallimard, (ed. 1996)

PEREC, G. (1979) *El gabinete de un aficionado*. Barcelona: Anagrama, (ed. 1989).

70 SCHÖN, D. (1998). *El profesional reflexivo: cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Barcelona: Paidós Iberica.

SENNETT, R. (2008) *El Artesano*. Barcelona: Anagrama, (ed. 2009).

TARANTINO, M. (1992) *Repetición/Transformación* [Catálogo] Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

WARBURG, A. (1929) *Atlas Mnemosyne*. Madrid: Akal, (ed. 2010).

BORG DORFF, H. (2006). *El debate sobre la investigación en las artes*. Amsterdam School of the Arts.

71

BREA, J. L. (2007). «Cambio de régimen escópico. Del inconsciente óptico a la e-imagen.» *Estudios visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, ISSN 1698-7470, No. 4. pp. 145- 163.

BUCK-MORSS, S. (2004) «Estudios visuales e imaginación global» *Antípoda: Revista de Antropología y Arqueología*, ISSN-e 1900-5407, No. 9, (ed. 2009). pp. 19-46.

LARRAÑAGA, J. (2011) «La imagen instalada». *Re-Visiones*. No 1





### Artículos web

73

CABOT, M. (2004) *Del arte y la percepción en la era digital* [Fecha de consulta: 13/03/15]: [http://www.mateucabot.net/pdf/cabot\\_arte\\_percepcion.pdf](http://www.mateucabot.net/pdf/cabot_arte_percepcion.pdf)

FERNANDEZ POLANCO, A. (2009) *Pensar con imágenes: Historia y memoria en la época de la Googleización*. [Fecha de consulta: 18/10/14]: [http://www.academia.edu/2101007/\\_Pensar\\_con\\_im%C3%A1genes\\_historia\\_y\\_memoria\\_en\\_la\\_%C3%A9poca\\_de\\_la\\_googleizaci%C3%B3n\\_](http://www.academia.edu/2101007/_Pensar_con_im%C3%A1genes_historia_y_memoria_en_la_%C3%A9poca_de_la_googleizaci%C3%B3n_)

Fontcuberta, J. (2014, 23 de Enero) «Joan Fontcuberta: La autocensura es hoy la forma habitual de censura desde el poder» [Artículo, entrevista] *Valenciaplaza.com* [Fecha de consulta: 5/05/15]: <http://www.valenciaplaza.com/ver/116395/joan-fontcuberta-la-autocensura-es-hoy-la-forma-mas-habitual-de-censura-desde-el-poder-.html>

GOLDSMITH, K. (2013, 26 de Julio) «Imprime, que algo queda: poeta convoca al mundo a imprimir todo Internet» [Artículo, entrevista] *Letras Libres* [Fecha de consulta: 17/01/15]: <http://www.letraslibres.com/blogs/polifonia/imprime-que-algo-queda-poeta-convoca-al-mundo-imprimir-todo-internet>

GOLDSMITH, K. (2014, 15 de Febrero) «La vanguardia vive en Internet» [Artículo, entrevista] *Cultura, El País*. Versión web [Fecha de consulta: 11/12/14]: [http://cultura.elpais.com/cultura/2014/02/12/actualidad/1392223183\\_765280.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2014/02/12/actualidad/1392223183_765280.html)

GROYS, B. (2009) *Religion in the Age of Digital Reproduction* [e-flux. Artículo] [Fecha de consulta: 22/03/15]: <http://www.e-flux.com/journal/religion-in-the-age-of-digital-reproduction/>

GROYS, B. (2010) *Marx after Duchamp* [e-flux. Artículo] [Fecha de consulta: 28/03/15]: <http://www.e-flux.com/journal/marx-after-duchamp-or-the-artist%E2%80%99s-two-bodies/>

LARIC, O. (2012, 21 de Noviembre) «Lincoln gallery archive to undergo 3D scans for Contemporary Art Society commission» [Artículo, entrevista] *The Independent*. Versión web. [Fecha de consulta: 26/04/15]: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/news/lincoln-gallery-archive-to-undergo-3d-scans-for-contemporary-art-society-commission-8339984.html>

LARIC, O. (2014) «Save the robots/internet. Relational value» [Artículo, Entrevista] *South as a State of Mind* [Fecha de consulta: 21/11/14]: [http://www.tanyaleighon.com/p/p000422/LARIC\\_PRESS\\_4fcc0.pdf](http://www.tanyaleighon.com/p/p000422/LARIC_PRESS_4fcc0.pdf)

74

MUÑOZ, F. (2008) *Urbanización Paisajes comunes, lugares globales*. [Fecha de consulta: 20/10/14]: <https://es.scribd.com/doc/64693797/at-Munoz-F-Urbanizacion>

STEYERL, H. (2009) *In Defense of the Poor Image*. [e-flux. Artículo] [Fecha de consulta: 08/03/15]: <http://www.e-flux.com/journal/in-defense-of-the-poor-image/>

VIERKANT, A. (2010) *The Image Object Post-Internet* [Artículo] [Fecha de consulta: 27/11/14]: [http://jstchillin.org/artie/pdf/The\\_Image\\_Object\\_Post-Internet\\_us.pdf](http://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_us.pdf)

## Enlaces web

Web oficial de la artista Cristina Garrido [Fecha de consulta: 17/11/14]: <http://www.cristina-garrido.com/>

Web oficial del artista Oliver Laric [Fecha de consulta: 12/11/14]: <http://oliverlaric.com/>

Web oficial de Plágaro [Fecha de consulta: 08/05/15]: <http://plagaro.net/>

Blog de Zahera/Cuenca [Fecha de consulta: 17/05/15]: <http://zaheracuenca.blogspot.com.es/>

Página web de *Factum Arte* [Fecha de consulta: 20/03/15]: <http://www.factum-arte.com/aboutus>

Página de la convocatoria *Printing Out The Internet* lanzada por Kenneth Goldsmith [Fecha de consulta: 21/12/14]: <http://printingtheinternet.tumblr.com/>

*UbuWeb*, creada por Kenneth Goldsmith [Fecha de consulta: 23/12/14]:  
<http://www.ubuweb.com/>

Página web *Internet Archive. Wayback Machine* [Fecha de consulta: 02/04/15]:  
<http://archive.org/web/>

## **Varios web**

Vídeos de Oliver Laric en Vimeo: <https://vimeo.com/tag:oliver+laric>

Madrid 2016





Todo Imágenes

SafeSearch ▾



Este libro aborda la reproducción de la obra de arte a través de los nuevos medios como Internet para analizar los cambios que la revolución tecnológica ha traído al campo de la imagen. La desmaterialización de las formas de producción y difusión del conocimiento han provocado la multiplicación de imágenes que circulan libremente por la red y que se nos presentan sin apenas límites de tiempo o espacio a través de los dispositivos. En este proceso, que trae consigo consecuencias estéticas, políticas y sociales más profundas, características fundamentales de las obras como la objetualidad, la unicidad y la singularidad se transforman por completo, desembocando en el extremo opuesto: virtualidad, repetición y copia múltiple. En este contexto sobresaturado de información visual cabe cuestionarnos el papel que juegan el arte y la tradición hoy en día y las nuevas categorías necesarias para comprender la imagen.